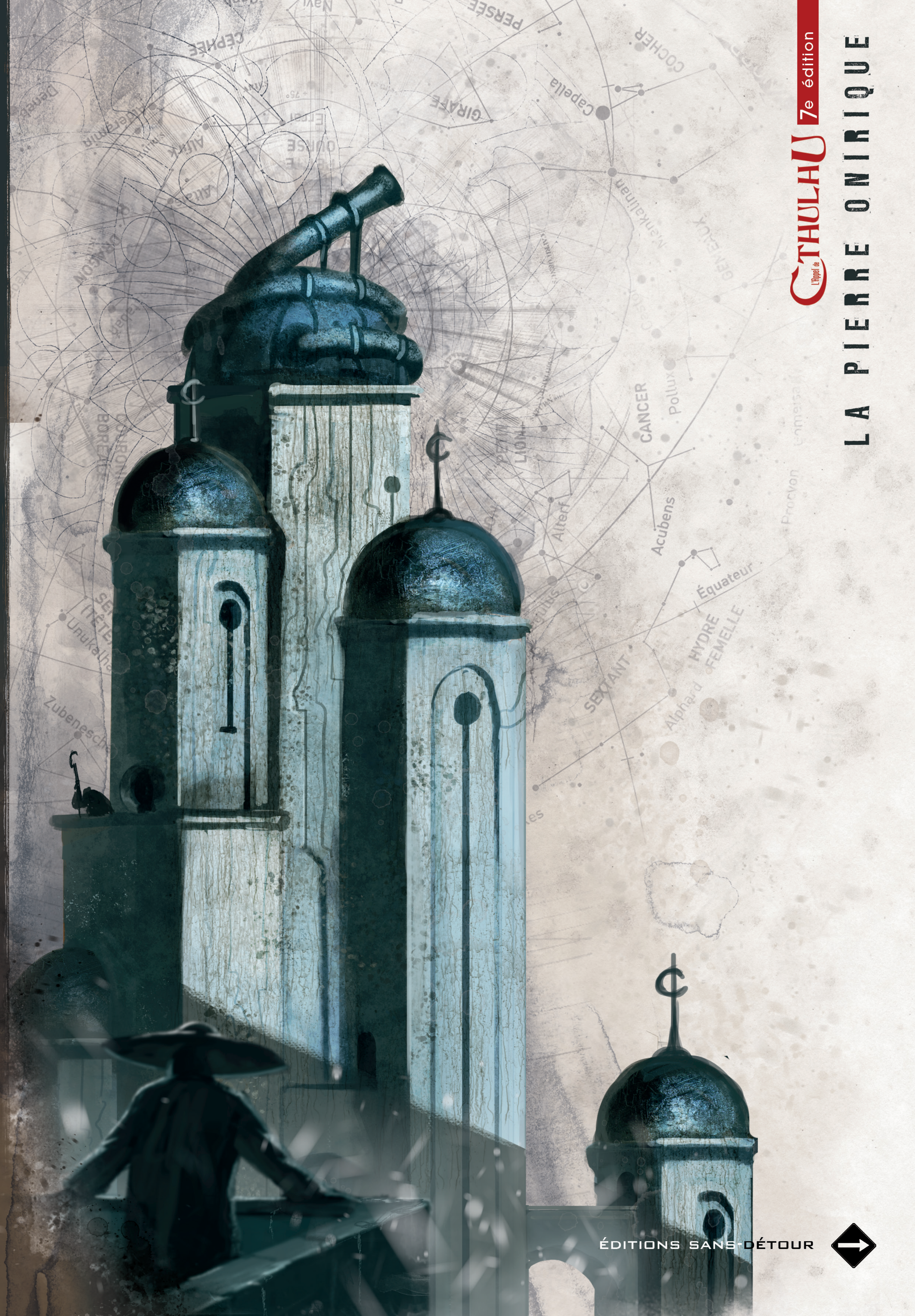

L'Appel de Cthulhu
7e édition
LA PIERRE ONIRIQUE
ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

LA PIERRE ONIRIQUE

Contre le Chaos Rampant



Par Kevin Ross

Éditions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l'horreur

La Pierre onirique
Contre le Chaos Rampant
Par Kevin Ross

Couverture et illustrations par John Snyder
Portraits par Jason Eckhardt
Cartes par Drashi Khendup
Illustrations additionnelles par Earl Geier
Guide de la Lune par Chris Williams, Sandy Petersen et Shannon Appel
Édition et mise en page par Shannon Appel

Version française :
Traduction : Alexandre Deynes
Relectures : Marie-Anne de Marcovitch & Nicolas Tauzin
Merci à nos souscripteurs pour leur relecture bénévole sur cet ouvrage.
Conversion V7 : Raphaël Hamimi
Mise en page : Pierre Sagory
Dirigé par : Lisette Hanrion

Illustration de couverture : Loïc Muzy
Illustrations intérieures : Claire Delépée, Mariusz Gandzel,
Loïc Muzy, Fantasy Flight Games, Chaosium
Plans et cartes : Claire Delépée et Olivier Sanfilippo

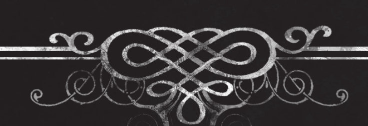
Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH
- Ne peut être vendu séparément -

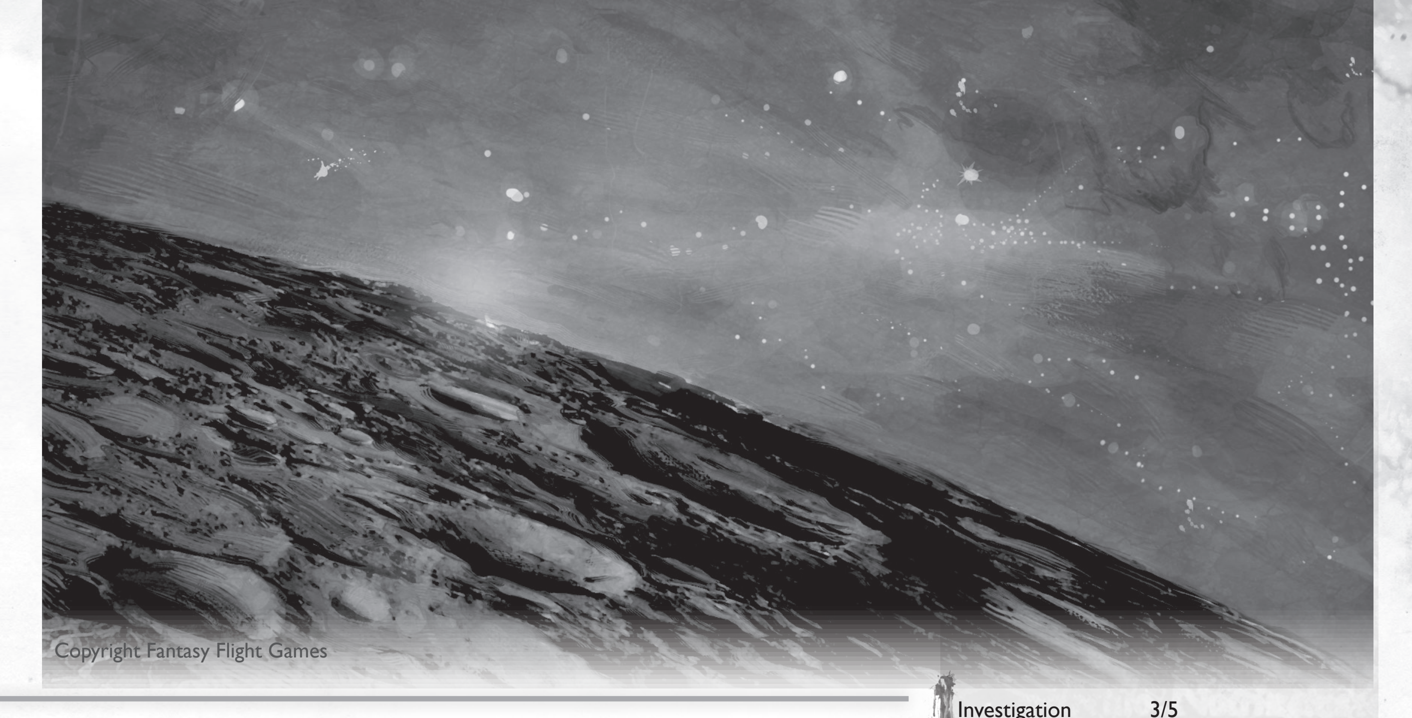
Table des matières

L`Aventure



Où les investigateurs découvrent malgré eux les Contrées du Rêves, ses mystères et ses dangers.




Copyright Fantasy Flight Games

En quelques mots…

La Pierre onirique est une aventure épique qui emmènera les investigateurs dans une course-poursuite du Monde de l'Éveil jusque dans les Contrées du Rêve et au-delà.

Implication des investigateurs

• Retrouver Byron Humphrey et la Pierre onirique

• Rejoindre le Monde de l'Éveil

Enjeux et récompenses

• Empêcher Nyarlathotep de récupérer la pierre sous peine de rester à jamais prisonniers des Contrées du Rêve



Introduction

Où sont expliqués les plans de Nyarlathotep et présentés Byron Humphrey et son étrange pierre onirique.

Ce livre comprend huit parties, une introduction et sept chapitres.

L'Introduction décrit les plans de Nyarlathotep et la place des investigateurs, de Bryan Humphrey et de la Pierre onirique dans tout cela.

Le Chapitre Un, **Piège Onirique**, démarre l'aventure dans le Monde de l'Éveil. Les investigateurs sont invités par Byron Humphrey et se retrouvent projetés dans le domaine des rêves.

Le Chapitre Deux, **À la Poursuite du Rêveur**, lance les investigateurs à la recherche de Byron Humphrey. Partis de la Caverne de la Flamme, ils traversent le Bois Enchanté, le Temple de Kiran et la Jungle de Kled pour enfin arriver à Hlanith.

Le Chapitre Trois, **Au-delà des Terres Interdites,** continue la quête. Les investigateurs voyagent de Céléphaïs jusque dans les Terres Interdites et découvrent un avant-poste secret de Leng.

Le Chapitre Quatre, **Croisière pour la Lune,** décrit la traversée des deux grandes mers : la Mer du Sud et la Mer d'entre les Mondes.

Ambiance

L'aventure s'articule comme une course-poursuite épique à travers les Contrées Oubliées, parfois comique ou idyllique, parfois sombre et sinistre.

Investigation	3/5
Action	4/5
Exploration	4/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5

Difficulté	Chevronné
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	10 heures
Nombre de joueurs	4 à 6
Type de personnages	Investigateurs
Époque	Années 1920

À l'affiche

Byron Humphrey

Byron Humphrey est une connaissance et un rival des investigateurs. Il a découvert la Pierre onirique et demande aux investigateurs d'en découvrir plus à son sujet.

Capitaine Corb-Jinn

Le Capitaine Corb-Jinn est le capitaine du bateau noir Mxplates. Cet homme de Leng est un individu obscène et vicieux.

Vredni Vorastor

Vorastor sert le Chaos Rampant Nyarlathotep. Il y a des millénaires de cela, il n'était qu'un enfant des Contrées du Rêve terrestres puis le Chaos Rampant l'a enlevé à ses parents et emmené sur la Lune. Là, son éducation a été supervisée par Nyarlathotep qui en a fait son serviteur : une sorte de croque-mitaine connu pour enlever les enfants et les emporter sur la Lune, comme lui-même l'avait été.

Nyarlathotep, le Chaos Rampant

Il y a des millions d'années, Nyarlathotep a crée la Pierre onirique pour la laisser entre les mains des hommes.A travers cet artefact onirique, il peut exercer son pouvoir et contrôler ses sbires. Il cherche aujourd'hui à récupérer sa création.

Le Chapitre Cinq, L**e Manoir sur la Lune**, conclue la quête des investigateurs alors qu'ils retrouvent enfin Byron Humphrey et la Pierre onirique. Tous deux entre les mains de Vredni Vorastor, l'Homme sur la Lune.

Le Chapitre Six, **Terra Firma Fabulosus à nouveau**, raconte le retour infernal depuis la Lune. Les investigateurs traversent Dylath-Leen, Ulthar, Nir et Kiran pour revenir enfin à la Caverne de la Flamme.

Le Chapitre Sept, **Le Chaos Rampant**, ramène les investigateurs dans le Monde de l'Éveil. C'est là que Nyarlathotep, le Chaos Rampant les attend.

La Pierre onirique se veut être une introduction aux Contrées du Rêve de H.P. Lovecraft, telles qu'elles sont présentées dans le supplément *Les Contrées du Rêve*. Même pour des investigateurs connaissant les Contrées, *La Pierre onirique* présente un défi considérable. Bien qu'écrite pour les années 20, cette aventure peut être facilement transposée dans les années 1890 ou de nos jours. Elle est recommandée pour un groupe de 4 à 6 investigateurs. Avec un groupe plus réduit, le Gardien peut réduire le nombre de rencontres ou d'adversaires, ou laisser les joueurs créer des habitants des Contrées du Rêve pour renforcer leurs rangs.

Les investigateurs sont supposés avoir quelques aventures derrière eux, puisque leur réputation et une ancienne rivalité les plongent dans l'action.

Si vous comptez jouer un investigateur dans *La Pierre onirique*, arrêtez ici votre lecture. Le reste de ce livre est réservé au Gardien uniquement.

La Pierre onirique

La Pierre onirique est centrée sur l'ancien artefact qui lui donne son nom. C'est un morceau de granit rougeâtre, grand comme la main, marqué à chaud d'une rune. La Pierre a été créée lors de la formation des Contrées du Rêve il y a des millions d'années par Nyarlathotep, le Chaos Rampant, à partir d'une poignée de substance onirique en fusion. Il a donné à la pierre des pouvoirs merveilleux qui ne peuvent être utilisés que dans les Contrées du Rêve. Nyarlathotep voulait qu'elle tombe entre les mains des Hommes, qu'ils s'en servent pour faire le Bien ou le Mal, peu lui importait. Comme nombre de Ses créations, la pierre est un piège, destiné à tenter et à détruire son utilisateur. Et les victimes n'ont pas manqué au cours des millénaires.

Le principal pouvoir de la Pierre est de permettre l'accès aux Contrées du Rêve. Elle permet également à son porteur de changer la réalité des Contrées de différentes et subtiles manières. L'utiliser ainsi pourrait affecter les Grandes Entités qui sont les serviteurs des Dieux extérieurs. C'est pour cela que le Chaos Rampant veille à ce que son utilisation ne provoque pas leur courroux.

Le dernier propriétaire de la pierre était un prêtre du Pérou antique qui finit par devenir un pion de Nyarlathotep. À sa mort, la pierre fut enterrée avec lui, et fut oubliée pendant des siècles. Jusqu'à aujourd'hui.

Byron Humphrey

Byron Humphrey est une connaissance et un rival des investigateurs. C'est un mystique et un écrivain qui s'est souvent opposé à eux. Il a peut-être critiqué

CE QUE SAVENT LES INVESTIGATEURS DE BYRON HUMPHREY

Byron Humphrey est un écrivain spécialiste de l'occulte autodidacte, qui habite dans la même ville ou la même région que les investigateurs. Il a écrit sur de nombreux sujets d'occultisme, comparant les cycles mythologiques de diverses cultures dans l'hypothèse d'une source commune. Bien que sans diplôme universitaire, Humphrey bénéficie d'un certain respect en tant que spécialiste de l'occulte. C'est à cause de cette prétention à faire autorité en la matière qu'il s'est retrouvé en conflit avec un ou plusieurs des investigateurs par le passé. Il a contesté leur travail au moins une fois, que ce soit en critiquant un de leurs livres, leurs articles de journaux ou leurs « enquêtes ». Ou même peut-être lors d'un débat lors d'une conférence quelconque.

Ceux qui rencontrent Humphrey en gardent un souvenir inoubliable. C'est un égoïste insupportable qui a un penchant pour sermonner ses concurrents dans les journaux. Il n'apprécie guère les critiques et y répond par des attaques personnelles. C'est un homme fier, suffisant et autoritaire. Ses connaissances en occultisme sont considérables. Et bien que ses théories sur les liens entre les différentes mythologies soient traitées avec mépris par les cercles universitaires, elles sont très populaires auprès de ses lecteurs de plus en plus nombreux.

Byron Humphrey a dans la cinquantaine. Il n'est pas très grand, plutôt costaud, avec un peu d'embonpoint mais en bonne forme physique. Ses cheveux bruns sont clairsemés et il porte une moustache et une barbe rougeâtres. Il ne s'est jamais marié et semble l'archétype du solitaire. Il vit seul dans une belle maison d'un quartier chic, et sa bibliothèque personnelle compte plus de 10 000 volumes. Humphrey est également connu pour son penchant pour le cognac.

Aide de jeu 1
Ce que savent les investigateurs de Byron Humphrey

un de leurs livres ou autres travaux, ou inversement, ou bien il a peut-être contesté leurs découvertes lors d'une de leurs « enquêtes ». Le Gardien devrait présenter Humphrey lors de ses aventures précédentes pour illustrer cette rivalité et donner un sens à la consultation qui lance La Pierre onirique. Pour plus d'informations, voir l'Aide de jeu n°1 « Ce que les investigateurs savent de Byron Humphrey » p. 6.

Humphrey a récemment découvert la Pierre onirique. Bien qu'il ne connaisse pas encore ses pouvoirs, il avance dans ses recherches concernant son histoire. Il consulte maintenant les investigateurs pour voir ce qu'ils peuvent découvrir à propos de la Pierre, au pire il les humiliera s'ils ne trouvent rien. Malheureusement, les choses ne vont pas se passer comme prévu.

Le Chaos Rampant

La récente découverte de la pierre a attiré l'attention de Nyarlathotep. Il sait qu'elle est entre les mains d'Humphrey et Il veut s'assurer qu'elle ne soit pas perdue à nouveau pour sept siècles. Il aimerait également la voir entre les mains d'un de Ses fidèles.

À cette fin, le Chaos Rampant provoque une série d'événements pour récupérer la Pierre onirique. Conscient de la localisation de la pierre, il l'utilise comme focus pour lancer un sortilège à distance qui doit faire tomber son possesseur dans un sommeil comateux et l'envoyer dans les Contrées du Rêve. Nyarlathotep viendra alors chez Humphrey pour récupérer la Pierre.

Mais le Chaos Rampant n'a pas que cela en tête. S'il peut capturer à la fois le corps éveillé et la forme rêvée du porteur de la pierre, Il pourra alors revendiquer son âme et utiliser son enveloppe humaine.

Humphrey a demandé l'aide des investigateurs, et ils subissent également la magie de Nyarlathotep. Maintenant, Nyarlathotep peut asservir leurs âmes s'Il capture leurs corps physiques et rêvés.

C'est ainsi que les investigateurs se retrouvent, hébétés, dans un paysage étrange et magnifique avec comme but de retrouver Humphrey. Le décalage temporel entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve a donné à Humphrey plusieurs jours d'avance. Et comme les investigateurs vont l'apprendre rapidement, il est un très mauvais touriste.

Va s'ensuivre une course-poursuite à travers les Contrées Oubliées, parfois comique ou idyllique, parfois sombre et sinistre.

Sans Humphrey et la Pierre onirique, les investigateurs sont condamnés. Le seul moyen de briser le sortilège de Nyarlathotep est de les retrouver pour retourner dans le Monde de l'Éveil. C'est leur seule chance de réveiller leurs corps physiques. Si Nyarlathotep s'empare de la Pierre dans le Monde de l'Éveil, leurs corps resteront plongés dans le coma et leurs formes oniriques piégées dans les Contrées du Rêve. Maigre consolation, leurs âmes seront sauvées. La même chose se produira si Nyarlathotep s'empare de la Pierre dans les Contrées du Rêve mais n'arrive pas à capturer les formes oniriques d'Humphrey et/ou des investigateurs. S'ils meurent dans les Contrées ou cherchent à se réveiller sans la Pierre, leurs corps physiques resteront également plongés dans le coma mais ces derniers et leurs âmes ne seront pas revendiqués par le Chaos Rampant.

En résumé, si Nyarlathotep s'empare de la Pierre dans un des deux mondes seulement, la connexion entre les formes physiques et oniriques des investigateurs est rompue et ils seront pour toujours prisonniers des Contrées du Rêve. Le seul moyen de briser le sortilège et d'échapper à ce funeste destin, c'est de retrouver la pierre et de la ramener dans le Monde de l'Éveil.

Conseils au Gardien

Le Gardien devrait se familiariser avec les différents lieux, personnages et créatures rencontrés de cette aventure. Bien qu'un maximum d'informations aient été inclues dans ce livre, le Gardien trouvera dans le supplément Les Contrées du Rêve de quoi enrichir ses descriptions et les rencontres.

Souvenez-vous que la Pierre onirique est une quête fantastique, bien que parfois très sombre. Mettez l'accent sur les merveilles et l'étrangeté de cet autre monde. Gardez à l'esprit que dans une telle quête, les héros surmontent chaque difficulté jusqu'à la scène finale. Encouragez et récompensez les joueurs imaginatifs et ne laissez jamais les dés se mettre en travers d'une bonne histoire.

Piège Onirique

Chapitre Un, où les investigateurs rencontrent Byron Humphrey pour la première fois et sont projetés dans les Contrées du Rêve par Nyarlathotep.

L'aventure « La Pierre onirique » commence alors qu'un ou plusieurs investigateurs reçoivent une lettre inattendue de Byron Humphrey, un occultiste rival. Les investigateurs ont déjà été confrontés à lui par le passé, comme expliqué dans l'Aide de Jeu n°1 "Ce que savent les investigateurs de Byron Humphrey" (cf. p. 6). Ces confrontations, bien qu'âpres, n'ont jamais dégénéré ; il s'agit plutôt d'une rivalité amicale.

Si possible, le Gardien devrait présenter la campagne entreprise par le personnage d'Humphrey avant les événements de cette aventure, afin d'illustrer la rivalité entre un Humphrey vantard et les investigateurs.

La lettre d'Humphrey ainsi que le symbole qu'elle mentionne sont reproduits dans l'Aide de Jeu n°2 (cf. p. 8).

La requête semble sincère, comme le confirme un coup de téléphone ou un télégramme. Cependant, Humphrey est très occupé par d'autres recherches et rentrer en contact avec lui avant la soirée en question n'apportera aucun détail supplémentaire. Si les investigateurs se rendent chez lui, il ne sera pas disponible ou absent. En résumé, Humphrey est indisponible avant le rendez-vous qu'il a fixé.

Se renseigner sur la Pierre

Les investigateurs qui décident de faire des recherches sur la pierre ou son étrange symbole avant le rendez-vous, ne trouveront pas grand-chose.

Humphrey déclare avoir trouvé la pierre dans une tombe inca des montagnes péruviennes. Un test réussi de Bibliothèque révèlera une foule de renseignements sur la civilisation inca mais rien sur la pierre ou le symbole. Humphrey date la tombe du prêtre de la période d'expansion inca autour de Tiahuanaco, qui devint à cette époque un centre religieux très important.

Quant au symbole, bien qu'il présente de légères ressemblances avec les hiéroglyphes incas, un test d'Histoire ou d'Anthropologie fera remarquer qu'il n'est pas inca, ni maya, ni aztèque ou toltèque. Ni d'aucune autre forme d'alphabet connu. À part ça, ces recherches n'accordent qu'un test d'expérience selon les règles habituelles.

Les ouvrages du Mythe sont un autre axe de recherche possible, si les investigateurs ont accès à de telles ressources. Les pierres magiques sont fréquemment mentionnées dans ces documents, les parcourir prendra entre 1D6 heures ou plus. Chaque livre a une chance égale

BYRON HUMPHREY
ÉCRIVAIN OCCULTISTE

Mon cher,

Salutations. Vous serez sans doute surpris par ma démarche, étant donnés nos accrochages passés, mais l'un de mes mystérieux petits projets pourrait bien vous intéresser. Pour être franc, j'ai besoin de votre aide. Je vous demande de mettre de côté nos différends pour m'aider à résoudre cette énigme.

J'ai découvert un objet extrêmement ancien que vous pourriez m'aider à identifier. C'est une pierre plate, probablement du granit, gravée d'un unique symbole. Je vous joins un dessin dudit symbole. Peut-être l'avez-vous déjà rencontré durant vos recherches ? Je n'ai moi-même trouvé aucune référence le concernant.

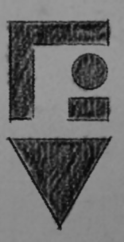
L'histoire de la pierre est au mieux incomplète. Voici ce que je peux en dire : elle a été trouvée dans la tombe d'un prêtre inca dans les ruines récemment mises à jour d'un petit village au nord-est de Cuzco, au Pérou. Ce village inca date de 1200-1300, mais le nom du prêtre est un mystère. Nous n'avons identifié sa fonction que par ses vêtements et des bijoux.

Bien que vaguement similaire, le signe sur la pierre n'est pas d'origine inca. La pierre semble bien plus ancienne et c'est d'autant plus curieux que les Incas maîtrisaient à peine les outils en bronze. Comment alors ce symbole a-t-il pu être gravé dans la pierre ? Il semble d'ailleurs avoir été imprimé à chaud plus que gravé.

Un mystère excitant, n'est-ce pas ? Malheureusement, ce sont là toutes les informations que je possède à l'heure actuelle.

Si y jeter un oeil vous intéresse, passez me voir vers 20 h après-demain et je vous montrerai la pièce. Nous pourrons boire un verre et peut-être discuter d'une collaboration en vue d'une publication sur nos trouvailles. Enterrer la hache de guerre, comme on dit.

J'ai hâte de vous voir. Bonne chasse.



Salutations.

Byron Humphrey

Aide de jeu 2
Lettre de Byron Humphrey

à son score de Mythe de mentionner la pierre ou la rune. On peut trouver ces références dans le *Livre de Dzyan,* les *Fragments de G'harne*, les *Manuscrits Pnakotiques* et dans les *Sept Livres Cryptiques de Hsan*.

Ces quelques allusions cryptiques sous-entendent que la pierre est reliée au Chaos Rampant. Un test réussi de Mythe de Cthulhu identifiera Nyarlathotep comme le Messager des Dieux Extérieurs. Il est dit que le Chaos Rampant l'a créé à la fois comme un cadeau et comme un piège, bien que ce paradoxe ne soit pas expliqué.

Suivant le nombre de références trouvées par les investigateurs pendant leurs recherches, le Gardien devrait leur donner tout ou partie des indices de l'Aide de Jeu n°3 p. 9.

Avec ces découvertes, les investigateurs voudront sans doute en savoir davantage, mais ils ne trouveront rien de plus avant la rencontre avec Humphrey. Ce dernier est injoignable le jour même du rendez-vous ; il semble avoir quitté la ville pour la journée, certainement dans le cadre de ses propres recherches.

La rencontre avec Byron Humphrey

Humphrey est injoignable jusqu'à l'heure du rendez-vous prévu avec les investigateurs. S'ils arrivent en avance, ils trouveront le manoir vide et devront s'occuper en attendant l'heure prévue. Humphrey doit pouvoir se trouver seul à la maison pendant au moins 30 minutes avant la rencontre. Nyarlathotep profite de ce laps de temps pour activer la Pierre onirique, projetant Humphrey dans les Contrées du Rêve. Si les investigateurs arrivent à l'heure prévue, ou quand ils reviennent chez Humphrey, c'est le crépuscule.

La maison de Humphrey est située dans un quartier de classe moyenne aisée. D'autres maisons occupées se trouvent dans les 20 mètres de la maison à deux étages. On atteint son rez-de-chaussée par quelques marches, ce qui signifie que pour regarder par les fenêtres, il faut monter sur quelque chose ou quelqu'un. Si besoin, une carte du rez-de-chaussée de la maison se trouve en page 59 de ce livre.

Lorsque les investigateurs arrivent, ils frappent en vain à la porte. S'ils font le tour pour regarder par une fenêtre, ils trouveront le manoir plongé dans le noir à l'exception du bureau, à l'arrière du bâtiment. Grâce à un espace entre les rideaux, ils peuvent apercevoir Humphrey assis à son bureau. Une lampe est allumée devant lui et sa tête est affaissée sur sa poitrine, il semble endormi ou inconscient voire peut-être même mort. Aucun bruit ne le réveille et les fenêtres sont verrouillées. La porte de derrière est également fermée à clef mais la porte d'entrée est quant à elle ouverte. Cependant, à l'intérieur, la seule lumière provient du bureau. Les investigateurs peuvent explorer à loisir la maison, mais les affaires personnelles d'Humphrey sont tout à fait banales. Il n'y a rien d'intéressant en dehors du bureau.

Quand ils entrent dans la pièce, les investigateurs se retrouvent encerclés et dominés par les bibliothèques qui vont du sol au plafond. Ici et là, une myriade d'artefacts et des milliers de volumes de toutes sortes. Un crâne humain, un étrange masque en écorce africain, une idole reptilienne en pierre verdâtre, une croix celtique gravée dans une pierre, des représentations mayas de la fertilité et bien d'autres composent cette collection. Les livres vont de romans policiers récents aux traités de magie en anglais archaïque.

Mais c'est le bureau qui attire l'attention des investigateurs. Humphrey est assis dans un fauteuil rembourré, habillé d'une veste d'intérieur par-dessus sa chemise et sa cravate, et un verre de liquide ambré (du cognac) menace de tomber de sa main gauche. Sa tête repose contre sa poitrine et il respire faiblement mais régulièrement. Malgré leurs efforts, les investigateurs ne pourront pas réveiller Humphrey.

Sur le bureau, l'unique lampe électrique allumée éclaire la pierre décrite dans la lettre d'Humphrey. C'est un éclat plat de granit rougeâtre d'environ 12 centimètres de diamètre, épais de 2 ou 3 centimètres. Comme l'avait indiqué Humphrey, le symbole semble avoir été imprimé à chaud sur la surface de la pierre, mais peut-être est-ce uniquement l'effet d'usure du temps.

Dès qu'ils sont rentrés dans le bureau et se sont approchés suffisamment pour examiner la pierre, le sortilège de Nyarlathotep s'active. Ceux qui examinent la pierre remarquent que le symbole semble s'agrandir. Tout personnage dans la pièce doit effectuer un test opposé de POU contre un POU de 50 à chaque round. Ceux qui regardent la pierre et échouent au test voient le symbole s'étendre au-delà des extrémités de cette dernière jusqu'à couvrir le bureau et engloutir également les investigateurs. Les personnages tombent alors inconscients. Ceux qui réussissent leur test doivent le réussir à chaque round jusqu'à s'effondrer et être avalés par le symbole. Les investigateurs

---

Extraits de
La Pierre onirique

Et le Chaos Rampant prit une poignée de la substance en fusion de ce nouveau monde créé par Hypnos, et lui insuffla la fumée noire de Ses rêves alors qu'elle se solidifiait. Et ainsi fut-elle formée. Marquée de Son signe, imprégnée de Son pouvoir. La Pierre Onirique. »

Grand est son pouvoir, par elle les rêves peuvent être modelés à volonté. Mais L'Homme noir connaît son existence, car Il est son créateur et Il la surveille toujours de loin, s'assurant qu'elle ne soit jamais utilisée contre les Grandes Entités dont Il est le Gardien et le Maître. »

Et le Chaos Rampant se mit à rire, car la Pierre Onirique avait conduit le grand Astun-Ya Lan [un sorcier atlante] à sa perte, errant pour toujours dans ses rêves alors que son corps reposait d'un sommeil éternel. »

Bien que la Pierre Onirique appartienne au Chaos Rampant Nyarlathotep, qui l'utilise comme récompense et comme punition, la légende prétend qu'elle peut également être utilisée contre Lui. Ce secret, cependant, est aussi introuvable que la Pierre elle-même. Et même si quelqu'un trouvait la pierre et le secret, qui voudrait se dresser contre LUI ? »

Aide de jeu 3
Références à la Pierre onirique



peuvent tenter de s'enfuir, mais ils sont vulnérables tant qu'ils restent à l'intérieur de la maison.

Il se pourrait que certains personnages explorent l'habitation pendant que d'autres sont dans le bureau ou même à l'extérieur. Après quelques appels sans réponse de leurs camarades, peut-être pénétreront-ils dans le bureau à leur tour, et tomberont dans le piège. Il est très important que tous les investigateurs se retrouvent endormis par la pierre. Si nécessaire, les premières victimes du sortilège pousseront quelques cris qui attireront leurs compagnons.

Si les investigateurs alertent les voisins ou la police lorsque le piège se déclenche, cela rendra la situation plus inconfortable pour Nyarlathotep lorsqu'Il viendra plus tard chercher la Pierre et ses victimes. (Ou bien Il ajoutera juste d'autres corps inconscients à son butin.)

À la poursuite du Rêveur

Chapitre Deux, où les investigateurs pénètrent dans les Contrées du Rêve et voyagent jusqu'à Hlanith. Et une leçon : aucun vol ne reste impuni et toute bonne action se voit récompensée.

Les investigateurs reprennent conscience un par un, la mémoire des derniers événements leur revient bribe après bribe. Ils ne le réalisent pas encore, mais ils sont en train de rêver. Ils sont toujours dans le bureau de Humphrey mais les choses ont légèrement changé…

Humphrey et la mystérieuse pierre ont disparu. La lampe électrique clignote sans cesse, renforçant les ombres de la pièce. Ouvrir les rideaux ou la porte révèle l'entrée plongée dans les ténèbres. Ceux qui s'aventurent dans l'obscurité se retrouvent à nouveau dans le bureau après seulement quelques pas, cet étrange phénomène coûte 1/1D3 points de SAN. L'obscurité environnante résiste à toute lumière et quels que soient les efforts ou les directions prises pour quitter la pièce, les investigateurs finissent toujours par y revenir.

Dans un coin du bureau, un escalier à balustrade descend dans la pénombre ; il ne se trouvait pas là auparavant. Cet escalier de marbre semble constituer la seule sortie possible. Une réussite de Savoir ès Rêves révèle que ce sont les Soixante-Dix Marches du Sommeil Léger qui doivent conduire à la Caverne de la Flamme (voir plus loin).

Si les investigateurs traînent trop longtemps dans le bureau ou s'acharnent à trébucher dans les zones de ténèbres, vous avez la possibilité de faire intervenir une chose énorme et invisible qui glisse et ricane dans l'obscurité. Sa présence entraîne d'abord une perte de 0/1 points de SAN. Si cela ne suffit pas, de grandes vrilles de ténèbres huileuses se répandent dans la pièce par la porte et les fenêtres, entraînant une nouvelle perte de 0/1D3 points de SAN. Les investigateurs qui ne fuient toujours pas par l'escalier méritent une mort rapide et sans pitié.

La Caverne de la Flamme

Le grand escalier de marbre descend encore et encore. Il finit par déboucher dans une vaste caverne éclairée par une énorme colonne de flamme blanche et violette qui jaillit du sol pour disparaître dans le plafond. Près d'elle, se tiennent deux grands hommes barbus vêtus de robes et coiffés d'une sorte de haute mitre. Ils accueillent calmement les investigateurs et se présentent comme Nasht et Kaman-Thah, prêtres de la Caverne de la Flamme. Pendant quelques secondes, ils ont peut-être l'air un peu surpris. Les nouveaux venus arrivent généralement dépourvus de tout vêtement ou équipement. Les rêveurs ne peuvent pas s'en douter, mais ils sont protégés par le pouvoir de la Pierre onirique.

Les prêtres s'approchent pour juger si les investigateurs sont dignes d'entrer au pays des rêves. Kaman-Thah plonge son regard dans les leurs puis se tourne vers son compagnon. « Nous ne

pouvons intervenir. Ils doivent passer », dit-il. Nasht regarde lui aussi les PJ dans les yeux avant d'annoncer avec gravité. « Oui, vous devez passer. Mais je ne peux vous permettre de continuer sans vous avertir du danger. » Kaman-Thah commence à protester mais Nasht continue :

« Vos vies et vos âmes sont en grand péril. Il en est Un qui les convoite et vous êtes tombés dans Son piège. Je ne dirai ceci qu'une fois : votre seule chance de Lui échapper est de retrouver votre ami, qui est passé avant vous. Trouvez-le et ramenez-le avec ce qu'il transporte. Revenez ici pour regagner le Monde de l'Éveil. Si vous échouez, vous êtes perdus. »

Après cela, les prêtres offrent aux visiteurs de la nourriture et du vin pour leur voyage et les dirigent vers un autre escalier qui descend en face du premier. Il s'agit des Sept-Cents Marches du Sommeil Profond qui mènent au pays des rêves. Les investigateurs se sont sans doute aperçus que toutes les armes en leur possession ont disparu pendant qu'ils descendaient les Soixante-Dix Marches. Les prêtres n'offrent aucune arme, affirmant que là n'est pas leur rôle (mais voir plus loin p. 13).

Si, à un moment quelconque, les investigateurs attaquent les prêtres ou les traitent avec insolence, ces derniers renvoient leurs formes oniriques à leurs enveloppes corporelles. Malheureusement, la magie de Nyarlathotep ne leur permet pas de se réveiller sans la Pierre onirique et le Chaos Rampant peut donc s'emparer de leurs âmes ; les investigateurs sont alors perdus pour toujours.



Le Bois Enchanté

Le très long passage des Sept-Cents Marches est éclairé par des torches. Il finit par déboucher sur une épaisse forêt crépusculaire : l'escalier s'enroule alors à l'intérieur d'un grand arbre creux. Des colonies de champignons s'entassent au pied des arbres, imprégnant l'air d'odeurs de moisissures et de terre mouillée. D'étranges cris d'oiseaux et d'animaux percent les frondaisons impénétrables et des bruissements bizarres se font entendre tout autour et au-dessus des investigateurs.

Ils découvrent maintenant que leur armement leur a été plus ou moins restitué. Ceux qui s'étaient munis d'une arme pour rendre visite à Humphrey se trouvent en possession d'un engin vaguement équivalent. Un pistolet, par exemple, est remplacé par un arc et des flèches ou par une épée. Un couteau a pu devenir une épée et une canne-épée sera certainement restituée telle quelle. Si un investigateur est compétent avec une arme archaïque particulière, c'est cette arme qu'il découvre sur lui. Leurs vêtements ont de même été transformés en tenues d'un autre âge : tuniques, braies, capes et bottes. *Les Contrées du Rêve* donnent p. 261 une liste importante d'armes archaïques. Une liste plus courte figure dans le livre des règles.

Les investigateurs doivent maintenant décider de la route à suivre en choisissant un des sentiers disparaissant dans les bois. Le soleil est complètement occulté par la voûte de feuillage. Un test majeur de Pister permet de repérer la piste d'Humphrey, qui se dirige au nord, mais les traces datent de plusieurs jours.

Alors qu'ils voyagent dans la forêt, un serpent de plus de deux mètres de long, couvert d'écailles orangées, traverse le sentier devant des investigateurs. Il se tourne vers eux, les examine de pied en cap puis semble secouer la tête avant de disparaître dans le sous-bois. Le Serpent Moqueur est une créature quasi mythique de ce bois, raconter cette rencontre ne peut susciter qu'incrédulité et dérision à moins de réussir un test de Persuasion, auquel cas la compétence Savoir ès Rêves est augmentée de 1 point.

Alors que le groupe progresse dans l'atmosphère étouffante de la forêt, on entend des bruissements de plus en plus importants en avant. C'est là que les investigateurs découvrent près du sentier une étrange créature similaire à une loutre au museau agrémenté de tentacules. Elle se débat pitoyablement dans le piège à mâchoires d'acier qui emprisonne une de ses pattes. La



créature, un zoog, gronde et crache à leur approche, mais se calme quand ils cherchent à la libérer. Délivré, le zoog blessé montre sa gratitude en gazouillant et reniflant autour d'eux. Elle peut même les accompagner jusqu'à l'orée du bois.

À moins que le Gardien n'en décide autrement, les investigateurs devraient voyager vers le nord jusqu'à atteindre le fleuve Oukranos. Mais s'il préfère les laisser errer, ils sortent du bois par le sud-ouest à proximité des villages de Nir, Hatheg et Ulthar. Ils pourront y demander leur chemin, s'enquérir de Byron Humphrey et même se ravitailler. Personne n'a vu Humphrey et les étrangers sont suffisamment rares pour ne pas passer inaperçus. Les autochtones suggèrent de tenter leur chance au nord, vers le fleuve Oukranos et la cité de Thran plus à l'est. Le Gardien peut consulter les descriptions de ces communautés au Chapitre Six, surtout s'il souhaite faire intervenir d'autres rencontres.

Le Fleuve Oukranos

Après plusieurs heures de marche, la forêt s'éclaircit et laisse apparaître une plaine verdoyante et paisible traversée par un large fleuve vert. Après quelques gorgées dans le fleuve, le zoog file retourner vers la forêt, abandonnant les investigateurs à la lumière du soleil. Ici encore, un test majeur de Pister permet de repérer les traces laissées par Humphrey sur la rive, en direction de l'est. Un succès permet également de repérer d'autres traces : des marques de sabots ou d'orteils en éventail de petites créatures humanoïdes. (Il s'agit de gobelins, qui pourront être rencontrés bien plus tard dans l'aventure, au Chapitre Six.)

Un peu plus loin à l'est, d'autres de ces étranges traces se retrouvent sur les bords du fleuve, cette fois avec les restes d'un feu de camp ainsi que plusieurs peaux et ossements, des peaux semblables à celle du zoog piégé dans le Bois Enchanté. Apparemment, les campeurs ont cuit et mangé ces créatures.

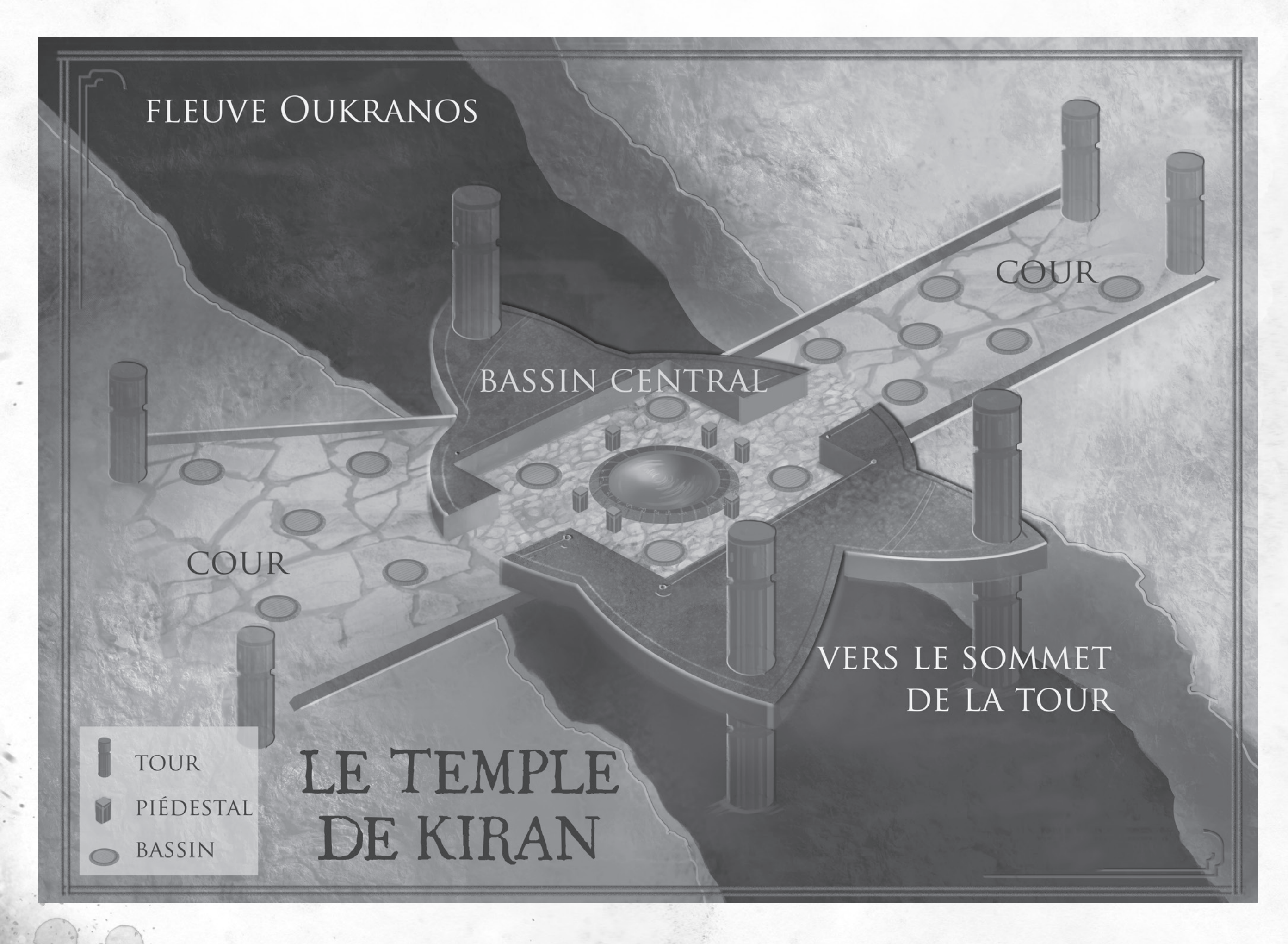
Le Temple de Kiran

En début d'après-midi, le fleuve s'élargit et les investigateurs découvrent un temple impressionnant qui enjambe les flots et étire ses sept grandes tours vers le ciel. Entièrement construit en jaspe vert sombre et couvrant plus d'un demi-hectare de terrain, c'est le Temple de Kiran, consacré au dieu du fleuve, Oukranos. Pour y accéder, les investigateurs traversent une cour parsemée de bassins remplis de poissons, nénuphars, grenouilles et libellules multicolores.

Sous les arches gigantesques, l'intérieur est éclairé par d'étranges phosphorescences provenant du sol en cristal, au travers duquel on aperçoit les eaux du fleuve. Au centre du temple, se trouve un grand bassin circulaire, entouré de piliers coiffés de fabuleux coquillages d'une beauté et d'une diversité incroyables. Si l'on y regarde de plus près, il manque son sommet à l'une des colonnes. Aux quatre coins de la vaste pièce, glougloutent quatre bassins plus petits, semblables à ceux de la cour à l'extérieur.

Alors que les investigateurs explorent cette immense pièce, quatre silhouettes bleu vert émergent sans bruit de ces petits bassins. Posant leurs pieds humides sur le dallage de cristal, les silhouettes se révèlent être des humanoïdes constitués entièrement d'eau, « habillés » de toges bleu vert également liquides. Barbus, anciens d'apparence, leurs voix ressemblent aux murmures des eaux. Ce sont les Prêtres Bleus du dieu du fleuve de Kiran, des ondins ou élémentaires d'eau.

Les prêtres déclarent que ceci est le temple du dieu du fleuve et demandent aux investigateurs ce qu'ils sont venus y chercher. En apprenant qu'ils sont à la recherche d'un voyageur de leur connaissance, les prêtres prennent un air sévère. Ils expliquent qu'un voyageur correspondant à la description



Les prêtres bleus de Kiran,
ondins (élémentaires d'eau)

Carac.	1	2	3	4	5	6
FOR	55	95	55	90	65	90
CON	125	35	95	45	105	115
TAI	65	65	65	65	65	65
DEX	40	35	35	35	30	45
INT	75	70	65	70	70	50
POU	60	20	40	25	45	20
Points de vie :	19	10	16	11	17	18
Impact. :	0	+1D4	0	+1D4	0	+1D4
Carrure. :	0	+1	0	+1	0	+1
Points de magie :	12	4	8	5	9	4

Mouvement : 8 dans l'eau, 4 sur terre

Combat
Attaques par round : 1
Étouffer/Noyer : noyade (test majeur de CON à chaque round, sinon dégât 1D6 à chaque round)
Saisir et Écraser : sur un adversaire immergé uniquement. Test opposé de FOR, dégâts 2D6.

• Combat rapproché 65 % (32/15)
1D6 points de dégâts

Protection : 0
Perte de santé mentale : 0/1D3 pour avoir vu un prêtre bleu

Le dieu du fleuve Oukranos,
ondin majeur

FOR	1000
CON	1500
TAI	2500
DEX	15
INT	375
POU	300

Points de vie moy. : 400
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 60
Mouvement : partout le long du fleuve

Combat
Attaques par round : 1
Étouffer/noyer : peut cibler jusqu'à 10 créatures de taille humaine à la fois, noyade (test majeur de CON à chaque round, sinon dégât 1D6 à chaque round).
Saisir et écraser : sur un adversaire immergé uniquement de la taille d'un bateau maximum. Test opposé de FOR, dégâts 2D6
• Combat rapproché 100 % (50/10)

Sorts : *Lame de Fond*, contrôle le climat dans la vallée

Protection : Aucune, mais régénère 20 points de vie par round. Seul un barrage à proximité de sa source peut l'affecter. Si le fleuve devait se tarir un jour, Oukranos cesserait d'exister.

Perte de santé mentale : Voir Oukranos ne coûte pas de points de Santé Mentale

d'Humphrey est passé ici il y a plusieurs jours, pendant que les prêtres étaient assoupis. L'infidèle a dérobé la possession la plus précieuse du dieu du fleuve : une énorme perle bleu vert offerte par son amour perdu, une nymphe marine. Il s'est enfui vers l'Est en suivant le cours de l'Oukranos. Le dieu du fleuve est furieux et exige la restitution de la perle sous peine de mort. Les prêtres bleus, menaçants, entourent les investigateurs et leur ordonnent de retrouver leur ami sans cœur et de ramener la perle, ou bien ils subiront la malédiction du dieu du fleuve : une soif inextinguible qui tue en quelques jours, une soif qui les suivra même dans le Monde de l'Éveil. *« Rendez-nous la perle, disent-ils, ou subissez le courroux du dieu du fleuve ! »*

Si les investigateurs les attaquent, les prêtres bleus ripostent en essayant de se déverser dans la gorge de leur adversaire pour les noyer. Chaque prêtre bleu détruit est remplacé par quatre autres qui s'élèvent des bassins pour se jeter dans la mêlée. Si plus de quatre prêtres sont détruits, le dieu du fleuve lui-même surgit du bassin central, un ondin de 20 mètres de haut qui cherche à anéantir les profanateurs de son temple. Ni les prêtres, ni le dieu ne poursuivront les investigateurs à l'extérieur du temple, mais la malédiction du dieu (voir l'encadré) s'abattra définitivement sur eux et leur stupidité.

Enfin des gens normaux

Tard dans l'après-midi, les investigateurs rencontrent enfin des constructions humaines dans cet étrange mais magnifique pays : des petits autels de jaspe et des chrysobéryls consacrés à des dieux inconnus.

Plus loin, plusieurs poissons vivants reposent sur l'herbe, comme s'ils prenaient le soleil. Quiconque tente de se saisir de l'un d'eux devra réussir un test de DEX pour éviter de se piquer aux nageoires épineuses, qui infligent 1 point de dégâts. Un investigateur blessé devra réussir un test de CON pour éviter les effets du poison : une réduction de 1D4x5 points en CON et DEX pendant 1D3 jours. Cela n'empêche pas le poisson de constituer un délicieux repas une fois préparé.

Plus tard, alors qu'un coucher de soleil rosâtre embrase le ciel, les investigateurs tombent sur une chaumière construite en retrait de l'eau. D'autres sont visibles vers l'aval. La première habitation est celle d'Olan, un pêcheur d'âge mûr, de Devera, son épouse et Geddy, leur petite-fille en visite. Ils accueillent chaleureusement les voyageurs et leur offrent de la nourriture et du vin ainsi que la grange s'ils désirent dormir. Olan indique qu'Humphrey est passé par ici il y a une semaine mais qu'il a continué vers l'aval et la cité de Thran. Le couple peut renseigner les investigateurs sur la région, Thran, les jungles de Kled, Hlanith, Nir Hatheg et Ulthar. Les investigateurs épuisés ne manqueront certainement pas

La Malédiction du dieu du fleuve

Si les investigateurs ne réussissent pas à récupérer la perle perdue du dieu ou s'ils s'attirent sa fureur pour une autre raison, ils se retrouvent frappés de sa malédiction, une soif dévastatrice. Tant qu'ils restent dans les Contrées du Rêve, la malédiction ne fait effet que pendant quelques heures tous les deux ou trois jours. Rendant les investigateurs mal à l'aise et grognons, elle n'a pas d'autres effets néfastes.

S'ils regagnent le Monde de l'Éveil sans avoir rendu la perle, l'affaire se complique. Les personnages affligés ne peuvent plus apaiser la soif dévorante qui les brûle.

Ils perdent 5 points de CON chaque jour jusqu'à ce qu'ils meurent ou réintègrent les Contrées du Rêve pour remplir leur obligation. Une fois le dieu du fleuve satisfait, ils peuvent récupérer leurs pertes au rythme de 5 points de CON par semaine. Humphrey est lui aussi frappé par la malédiction.

d'accepter l'offre du couple de les loger pour la nuit. Alors que la nuit tombe, ils peuvent entendre grand-mère Devera raconter à la jeune Geddy une sinistre histoire sur les enfants désobéissants qui sont emportés par Vredni Vorastor, l'Homme sur la Lune, dans son manoir d'os et de champignons.

Au matin, après un petit déjeuner de poissons, œufs, pommes de terre et fruits, les investigateurs reprennent la route. Ils croisent d'autres chaumières et leurs habitants font tous la même réponse à propos d'Humphrey. Ce pays paisible commence à ressembler à quelque région européenne de la fin du Moyen Âge, dénué toutefois des aspects les plus oppressifs de la société féodale. Bientôt, pointent dans le lointain les tours incroyablement élevées de Thran, si hautes qu'elles semblent se perdre dans les nuages.

Thran

Les murs d'albâtre et les tours dorées de la puissante Thran disparaissent dans les nuages. Lorsque les investigateurs approchent des portes de la cité, ils sont arrêtés par une sentinelle vêtue de rouge qui leur demande trois rêves incroyables comme droit de passage. Pour ce faire, chaque investigateur doit réussir trois jets sous la moyenne de ses compétences Persuasion et Savoir ès Rêves; sur une réussite critique, le personnage peut entrer dans la ville sans plus attendre. Après cinq ou six jets par investigateur, la sentinelle s'impatiente et fait dégager tout le monde. Ceux qui ont acquis leur droit de passage peuvent entrer, laissant les autres à l'extérieur. Les voyageurs peuvent essayer d'utiliser leur Discrétion pour entrer, mais un échec indique qu'ils ont été surpris et chassés.

Ceux qui réussissent à pénétrer à l'intérieur découvrent une cité des merveilles. En revanche, personne n'y a vu Byron Humphrey. Les investigateurs devraient bientôt comprendre qu'il n'a pu entrer dans la ville.

Si un investigateur interroge les sentinelles aux portes à propos d'un voyageur appelé Humphrey, il doit faire un test de Chance. En cas de réussite, un garde se souvient d'un autre natif du Monde de l'Éveil. Il est passé il y a une semaine de cela et ne pouvait obtenir son droit de passage. Le garde l'a renvoyé vers les portes des marchands du côté est de la cité.

L'est de Thran comprend des dizaines d'embarcadères couverts de navires, de marins et de marchands. Près des portes, un immense corral enferme des troupeaux d'éléphants qui broutent ou sommeillent. De petites auberges et tavernes s'entassent à proximité de la porte. Ces faubourgs commerçants sont construits hors des murs de Thran et sont donc accessibles aux investigateurs. C'est là que des marchands roublards discutent sans fin du prix du transport avec des conducteurs d'éléphants vigilants et de vieux capitaines de bateau.

Les investigateurs passent plusieurs heures à rechercher la piste d'un Byron Humphrey insaisissable. Comme il vient du Monde de l'Éveil, tous se souviennent de lui, ne serait-ce que pour son extraordinaire consommation d'alcool ou le nombre de gens qu'il s'est mis à dos. Plus d'un lui remettrait volontiers la main dessus, histoire de lui flanquer une bonne raclée. Les investigateurs finissent par apprendre qu'Humphrey s'est joint à une caravane d'éléphants qui devait gagner Hlanith par la piste longeant la Jungle de Kled.

L'équipe a maintenant le choix : soit embarquer sur un navire en partance pour Hlanith, soit rejoindre cette cité en compagnie d'une caravane comme l'a fait Humphrey. Le premier moyen de transport est le plus rapide mais aussi le plus coûteux. Dans ce cas, les investigateurs vont devoir faire preuve de Persuasion auprès du capitaine puisqu'ils n'ont pas d'argent pour le payer. Le test de Persuasion voit son seuil de difficulté augmenté par membre de l'équipe. En réussissant à marchander leur passage (ou à jouer les passagers clandestins), ils vont gagner 1 jour ou 2 sur Humphrey et éviter toutes les rencontres de la jungle. Soulignons que les passagers clandestins découverts sont abandonnés dans la jungle.

Alzen le voyageur

Alzen est un séduisant jeune homme de la triste et lugubre cité de Teloth. Dégoûté par la vie laborieuse de son village natal, il est parti découvrir le monde, à la recherche d'aventure, de diversité et d'agitation. Il a été guerrier, berger, garde de caravane, tailleur et a pratiqué bien d'autres métiers. Il est avant tout un voyageur, un être poussé par un instinct qu'il ne peut comprendre.

Alzen est, à son insu, une des Grandes Entités, un des dieux des Contrées du Rêve. Sa mémoire et ses pouvoirs lui ont été ravis par quelque puissance sans nom qui l'a abandonné à Teloth avec de faux souvenirs d'une vie passée ici. Sa mystérieuse soif de voyages se nourrit de cet héritage divin et il devrait bientôt commencer à deviner sa véritable origine ; peut-être grâce à l'aide des investigateurs.

Alzen est de corpulence moyenne avec de longs cheveux blonds ainsi que des yeux bridés, des lobes d'oreille allongés, un nez fin et le menton



Alzen
Jeune aventurier désenchanté, 26 ans

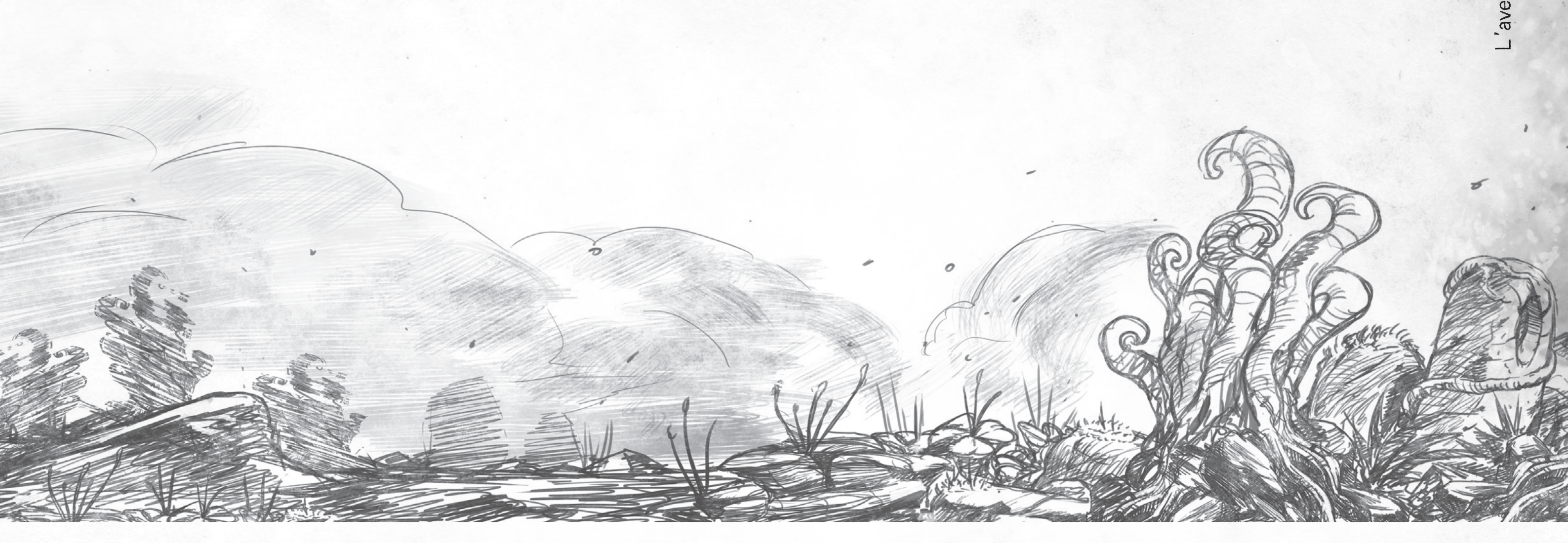
FOR	60
CON	70
TAI	65
DEX	70
APP	65
INT	70
POU	75
ÉDU	65

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 75

Combat
- Combat rapproché 45 % (22/9) 1D3+ Impact,
- Couteau, 1D6+ Impact
- Fronde, 1D8+ Impact/2
- Cimeterre 60 % (30/12) 1D8+1+ Impact.
- Esquive 45 % (22/9)

Compétences

Art et métier (travail du cuir)	50 %
Écouter	40 %
Équitation	45 %
Grimper	65 %
Naturalisme	75 %
Orientation	65 %
Pister	25 %
Premiers Soins	40 %
Savoir ès Rêves	35 %
Sauter	50 %
Trouver Objet Caché	85 %



pointu des Inquanokiens. Ces derniers traits sont chez lui particulièrement prononcés du fait de sa nature divine. Alzen arbore aussi une étrange marque de naissance sur son front, une étoile pâle qui blanchit quand il s'excite. Il n'a pas eu l'occasion d'observer le phénomène qu'il n'explique pas. Il n'apprécie pas les commentaires à ce sujet et porte un bandeau blanc pour couvrir cette marque, les investigateurs la remarqueront avec un test réussi de Trouver Objet Caché. Alzen est un introverti, mais il est toujours prêt à écouter les histoires de lieux et peuples étranges. Il porte un cimeterre d'une facture incroyable, il possède également un couteau, une fronde, une armure de cuir usée et un sac contenant divers souvenirs de ses voyages.

Les caractéristiques ci-contre reflètent les capacités actuelles d'Alzen. Quand il aura retrouvé la mémoire, ses pouvoirs rivaliseront avec ceux des Grandes Entités décrites dans Les Contrées du Rêve. La nature exacte de ces pouvoirs est laissée à la discrétion du Gardien.

La caravane vers Kled

L'équipe va très certainement poursuivre en compagnie d'une caravane d'éléphants. Ils sont avertis sur les dangers à voyager seul dans la jungle, sauf s'ils préfèrent que leurs crânes servent d'ornement à la lance des pygmées de Kled. Voyager en nombre est plus sûr.

Une caravane part dès le lendemain. Un marchand de Sinara, jovial et tout vêtu de soie, nommé Jayard, fait transporter sur six éléphants sa marchandise qui comprend des bijoux et des statuettes de jade d'Ilarnek, des huiles et acides de Dother. Il est accompagné de deux douzaines de porteurs, gardes et serviteurs, mais tout garde supplémentaire est le bienvenu.

Parmi les gardes occasionnels se trouve Alzen, un jeune homme silencieux mais amical. Même si ce dernier est plutôt solitaire, il accueille avec joie la compagnie de natifs du Monde de l'Éveil comme les investigateurs. Ce jeune aventurier est décrit en détail en encart.

La caravane de Jayard s'ébranle très tôt le matin, les éléphants abondamment chargés de paniers, tonneaux et caisses. Les gardes sont armés de lances, arcs et épées (Jayard peut éventuellement fournir une arme ou deux aux investigateurs si nécessaire). Les cornacs font claquer leurs fouets et piquent les bêtes de leurs bâtons. La large route caravanière invite les voyageurs à s'enfoncer dans la jungle et le vent charrie la cacophonie de fragrances de ces vertes profondeurs.

La Jungle de Kled

La Jungle de Kled s'étend au nord du fleuve Oukranos. Vaste forêt tropicale, elle résonne sans cesse des appels des oiseaux et autres animaux : cris, sifflements, grognements et hululements. Des insectes de toutes formes et de toutes tailles volent, rampent, bondissent et virevoltent. Des arbres envahis de plantes grimpantes se dressent partout à des dizaines de mètres de haut. La jungle regorge de lianes, bennettites (plantes qui couvraient le Monde de l'Éveil au Triasique et au Crétacé), palmiers sauvages, palétuviers et d'une multitude d'autres végétaux familiers ou non. La nuit, le chœur de la faune sauvage gagne en intensité et l'on peut entendre des choses étranges se déplacer dans les profondes luxuriances. Parfois, un feu se détache sur une colline lointaine mais personne n'ose suggérer qui, ou quoi, peut bien camper là.

D'après Jayard, cette marche à travers la Jungle de Kled devrait durer trois ou quatre jours. Durant le voyage, les investigateurs avancent près des éléphants avec les autres gardes. La route caravanière est fermement tracée par les générations de pachydermes qui ont précédé et suit de près la berge du fleuve. La nuit, les membres de la caravane campent sous la tente.

Si Jayard apprend que les investigateurs viennent du Monde de l'Éveil, il les invite sous son pavillon pour un petit festin de vin, nectar et mets de choix. Assis sur des coussins de satin et tirant sur un narguilé, Jayard passe la soirée à les écouter parler des merveilles de leur terre natale.

Le Gardien peut choisir une rencontre par jour de voyage, ou la tirer aléatoirement sur la table ci-dessous. Certaines de ces rencontres peuvent avoir lieu la nuit.

Rencontres dans la jungle de kled

(En choisir une chaque jour ou lancer 1D6)

1	Chevaucheurs de nuit
2	Fauves
3	Caravane d'éléphants (une fois seulement)
4	Serpent venimeux
5	Growleywogs
6	Sables mouvants

C'est à mi-chemin de ce voyage à travers la jungle que le jeune Alzen va rencontrer sa destinée. Cette quête optionnelle est traitée à la section suivante.

Chevaucheurs de nuit : Cette rencontre se produit après le coucher du soleil, alors que les investigateurs et/ou la caravane se sont installés pour la nuit. 1D6 de ces énormes chauves-souris survolent le campement et la jungle alentour à la recherche d'une proie assez petite pour être emportée. Les enfants et petits animaux domestiques constituent des cibles privilégiées. Les chevaucheurs de nuit s'enfuient quand ils sont tous blessés ou si on les attaque avec du feu.

Fauves : Ces animaux chassent généralement de nuit, en meute de 1D3 individus. Il peut s'agir de tigres, jaguars, panthères ou d'une espèce native des Contrées du Rêve. Ils préfèrent s'abattre sur une proie isolée, une sentinelle par exemple, ou, de jour, sur ceux qui s'écartent de la caravane. Ces félins délivrent chaque round 1 attaque de morsure et 2 attaques de griffes (pattes avant). Si les deux griffes touchent, ils lacèrent ensuite leur adversaire de leurs griffes arrière en plus de la morsure.

Caravane d'éléphants : À un moment quelconque de leur voyage à travers la Jungle de Kled, les investigateurs croisent une caravane de marchands qui arrive de Hlanlth, la destination de l'équipe. Une douzaine d'éléphants remontent la piste chargés de soieries, tapis, épices, fruits et bijoux d'Ooth-Nargat. La caravane se compose de plus de cinquante cornacs, marchands et gardes.

Les voyageurs s'arrêtent pour échanger nouvelles, marchandises et plaisanteries. Si les investigateurs pensent à s'enquérir d'Humphrey et sur un test de Chance un cornac se souvient d'un personnage semblable. Il a été engagé comme garde par une caravane qui quittait Thran pour Hlanlth, il y a environ une semaine de cela, et la dernière fois que le cornac l'a vu, il faisait rouler les autochtones sous la table à la taverne de la Manticore Jaune, rue du Corbeau. C'était il y a quatre ou cinq jours.

Serpent venimeux : Un personnage choisi au hasard se retrouve aux prises avec un serpent, petit mais venimeux. La cible peut avoir marché dessus, mis la main dans le sac ou le panier où le serpent s'était caché, ou le trouver dans son sac de couchage. Un test réussi en Trouver Objet Caché lui permet de repérer le serpent avant qu'il attaque. En cas d'échec, le personnage est mordu et sauf réussite d'un test de Chance, un venin létal lui est inoculé. Le poison a des effets similaires à celui du crotale

Chevaucheurs de Nuit

Carac.	1	2	3	4	5	6
FOR	65	60	80	30	45	75
CON	50	45	50	60	20	35
TAI	45	65	80	85	85	60
DEX	65	70	55	85	95	85
POU	35	45	40	25	25	30

Points de vie :	10	11	13	15	11	10
Impact moy. :	+1D4					
Carrure moy. :	2					
Points de magie :	7	9	8	5	5	6
Mouvement :	4/6 Voler					

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Les chevaucheurs de nuit peuvent provoquer une morsure ou utiliser leurs serres

- Combat rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
- Morsure 1D10 points de dégâts + Impact
- Serres 2D6 points de dégâts + Impact

Compétences
Trouver Objet Caché 75 %
Capacité spéciale
Écholocation 75 %

Protection : 0

Perte de santé mentale : 0

Fauves

Carac.	1	2	3
FOR	130	135	130
CON	70	65	65
TAI	90	90	105
DEX	70	85	90
POU	70	60	65

P.V. :	16	16	17
Impact moy. :		+2D6	
Carrure moy. :		3	
P. M. :	14	14	15
Mouvement :		12	

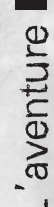
Combat
Attaques par round : 3
Option de combat rapproché : Ces félins délivrent chaque round 1 attaque de morsure et 2 attaques de griffes (pattes avant). Si les deux griffes touchent, ils lacèrent ensuite leur adversaire de leurs griffes arrière en plus de la morsure.

- Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16)
- Morsure, 1D10+ Impact points de dégâts
- Coups de griffes, 1D6+ Impact points de dégâts
- Griffer une victime tenue, 2D6+ Impact points de dégâts

Compétences
Discrétion 80 %
Pister 65 %

Protection : 2 points (peau)

Perte de santé mentale : 0





et provoque des spasmes violents dans les 15 à 60 minutes. Il peut être traité par des réussites de Premiers Soins (le venin devient fort) ou de Médecine (le venin devient léger).

Growleywogs : La voûte verte de la jungle couvre un petit étang près de la piste, une étendue d'eau qui réveille la soif ou les envies de bain des voyageurs. Sur la berge, 1D3 créatures semblables à des crapauds gros comme des chevaux, reposent assoupies. Quand le groupe approche, elles émettent d'étranges grognements, presque comme des félins. Elles restent strictement immobiles jusqu'à ce que leur proie approche du bord de l'eau. Leurs longues langues collantes jaillissent alors et leurs gueules de batracien révèlent des rangées de dents en aiguilles. Elles se réfugient sous les eaux dès qu'elles ont emprisonné une victime ou subi des dommages supérieurs à la moitié de leurs points de vie. Si les investigateurs voyagent avec une caravane, des membres de celle-ci les préviennent de ne pas déranger ces créatures.

Sables mouvants : Les bords du chemin se gorgent parfois d'eau de pluie jusqu'à constituer de véritables sables mouvants. 1D2 personnages du groupe doivent réussir un test de Trouver Objet Caché. En cas d'échec, ils tombent dans ce piège naturel et s'enfoncent chaque round de 1D6x5 points de leur TAI. Avec un test majeur de Naturalisme, ils se rendent compte qu'ils peuvent nager hors des sables mouvants. Si la totalité des points de TAI d'une victime vient à être submergée, utiliser la procédure de noyade. Chaque round, la victime peut tenter de nager ou d'opposer sa FOR à celle des sables mouvants. Ces derniers ont une FOR de 4D6x5. Chaque fois que leur prisonnier l'emporte, 1D6x5 points de TAI sont libérés de leur emprise. Ces tests de FOR ne peuvent être effectués que s'il y a quelque chose ou quelqu'un à quoi s'accrocher. D'autres personnes peuvent aider en tirant la victime, ce qui additionne leur FOR à la sienne et libère 1D6x5 points de TAI supplémentaires par personne.

Le destin d'Alzen

Pendant la deuxième journée de voyage à travers la jungle, les investigateurs remarquent qu'un des gardes de la caravane, le jeune Alzen, s'est arrêté et scrute les profondeurs de la végétation. Interrogé, il désigne une étendue de ruines blanches à peine visible au loin, dans la vallée touffue en contrebas. Sa soif d'aventure s'est réveillée et si des liens d'amitié se sont tissés avec les investigateurs, il leur propose de quitter avec lui la caravane à la nuit tombée pour aller explorer ces ruines. Cela signifie laisser derrière eux la caravane. Les investigateurs vont devoir mesurer leur curiosité et cette amitié à l'importance de leur propre quête. Alzen ne leur en tiendra bien sûr aucunement rigueur s'ils décident de poursuivre leur route.

Le jeune garde s'éclipse discrètement du campement après le coucher du soleil et se dirige vers les ruines. Il ne s'éloigne guère de la piste avant d'installer son propre campement, vu qu'il ne tient pas à progresser en pleine jungle dans le noir. Les investigateurs se sentent probablement plus vulnérables en petit groupe isolé au cœur de la jungle. Choisissez ou

Growleywogs

Carac.	1	2	3
FOR	85	105	85
CON	10	65	70
TAI	110	90	115
DEX	20	20	35
POU	45	60	40

P. V. : 16 16 19
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
P. M. : 9 12 8
Mouvement : 3/18 (nage)

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Les growleywogs utilisent leurs longues langues collantes. Leurs gueules de batracien révèlent alors des rangées de dents en aiguilles. Ils peuvent ainsi mordre leur victime et utiliser leurs griffes contre eux.

Langue : Si l'attaque de combat rapproché réussi, la langue entraine des dégâts de 1D3 + une morsure automatique au prochain round. La cible doit réussir un test opposé de FOR pour se libérer.

- Combat rapproché 60 % (30/12)
- Griffes
  1D6+2+ Impact points de dégât
- Morsure
  1D10 points de dégâts

Protection : 2 points (cuir)

Perte de santé mentale : 0

tirez au hasard une autre rencontre, ainsi qu'une supplémentaire pour le lendemain à l'approche des ruines.

La traversée de la vallée et la montée vers les ruines sont particulièrement éprouvantes. C'est le début de soirée lorsque les voyageurs épuisés atteignent leur destination. Devant eux s'étend une cour pavée d'une centaine de mètres de large et, au-delà, un palais pentagonal en albâtre couleur ivoire surmonté de cinq minarets. L'ensemble de la structure est recouvert d'un filet de lianes, lierre, et autres luxuriances tropicales, mais semble remarquablement intact.

L'entrée donne sur une cour intérieure au sol en mosaïque, sous une coupole incroyablement haute et une forêt de colonnes de près de 10 mètres de haut supportant des statues royales drapées de toiles d'araignées. Une réussite en Savoir ès Rêves indique qu'elles représentent différentes divinités des Contrées du Rêve. Un test majeur de Trouver Objet Caché permet de remarquer la ressemblance frappante de l'une d'elles avec Alzen et son étoile sur le front. Des arches aux cinq coins de la cour donnent dans les tours et sur des escaliers permettant d'atteindre l'étage supérieur et la galerie qui la surplombe. À l'étage on ne trouve que des pièces complètement vides, chacune assez grande pour héberger une famille entière.

Alors que le groupe explore la cour intérieure, un test réussi en Écouter permet de repérer des craquements bizarres venant du plafond. Plusieurs créatures arachnoïdes étranges descendent vers eux depuis la coupole. Ces « araignées » ressemblent à des boules d'électricité noire, dotées d'éclairs rouge et noir à la place des pattes, qui provoquent ce bruit de craquements. Ce sont les gardiens du palais, des serviteurs de Karatal. Ils attaquent les intrus mais ne les poursuivent pas plus loin que les limites de la cour extérieure. À chaque fois qu'un serviteur est détruit, il est remplacé par d'autres qui descendent de la coupole, issus d'une réserver inépuisable d'araignées.

Ce sont des créatures redoutables et il est probable qu'un investigateur y laisse sa vie. S'ils ont repéré la statue à l'effigie d'Alzen, un test d'INT réussi peut souligner son importance. Si les investigateurs ne pensent pas à enlever le bandeau du front d'Alzen, il finira par tomber pendant le combat (il doit donc survivre jusque-là). L'étoile sur son front se met à luire d'une lumière blanche et les serviteurs cessent le combat, fuyant vers la cour intérieure et escaladant les colonnes pour se cacher dans la poussière et les toiles d'araignées au sommet de la statue. C'est bel et bien Alzen, ou son semblable, avec la même étoile blanche sur le front. Des tests de Savoir ès Rêves permettent de deviner son héritage divin et Alzen lui-même commence à le réaliser.

Pendant ce temps, des araignées rampent vers les cadavres éventuels et flottent au-dessus de leur poitrine. Les serviteurs de Karakal envoient des décharges électriques au niveau du cœur pour ressusciter les compagnons d'Alzen. Sur un test réussi de CON, le personnage retrouve la vie, en cas d'échec, il perd 5 points de CON et le serviteur essaie à nouveau. La moitié des points ainsi perdus l'est également dans le Monde de l'Éveil.

Alzen est abasourdi, mais comprend désormais sa soif d'aventure : il est l'une des Grandes Entités, dépouillé de quelque manière de sa mémoire et de ses pouvoirs. La mémoire ne lui revient pas encore complètement, mais des souvenirs reviennent petit à petit. Il est redevable envers les investigateurs et il compte rester ici jusqu'à ce qu'il retrouve totalement la mémoire. Il sera ravi de les accueillir à nouveau. En signe de gratitude, il leur remet son merveilleux cimeterre au plus valeureux des investigateurs. Il envoie également une poignée de serviteurs les escorter jusqu'à la piste.

Les investigateurs qui ont aidé Alzen à retrouver son identité gagnent 1D3 points en Savoir ès Rêves et 1D4 points de SAN, ainsi que l'amitié d'une des Grandes Entités.

Vers Hlanith

Si les investigateurs ont aidé Alzen dans sa quête, il leur faut couper à travers la jungle pendant une journée

Laquais de Karakal, gardiens du Palais d'Albâtre

Carac.	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	50	40	35	35	45	35	25	35
CON	60	60	40	40	45	45	35	60
TAI	40	20	35	50	20	48	40	40
DEX	40	35	80	35	75	45	45	50
POU	30	65	75	70	70	35	35	55
P.V. :	10	8	8	9	7	9	8	10
Impact moy :		0						
Carrure moy. :		0						
P.M. moy. :	6	13	15	14	14	7	7	11
Mouvement :		6 (flottant/rampant)						

Combat

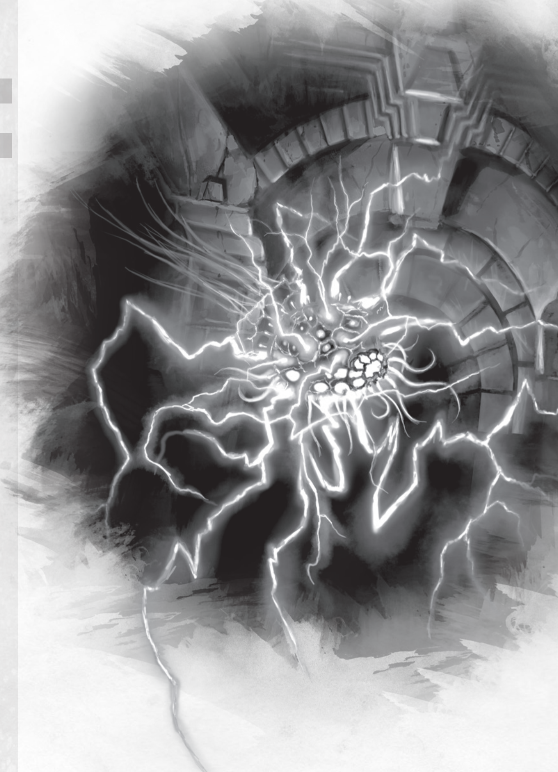
Attaques par round : 1

Toucher : Les dommages infligés par le serviteur sont opposés à la CON de sa victime. En cas d'échec, la victime meurt. Les serviteurs de Karakal envoient des décharges électriques au niveau du cœur pour ressusciter les compagnons d'Alzen. Sur un test réussi de CON, le personnage retrouve la vie, en cas d'échec, il perd 5 points de CON.

• Toucher 35 % (17/7)
2D6 points de dégâts + test de CON contre la mort

Protection : Aucune, mais une attaque par arme blanche en métal ou arme naturelle (poing. pied, etc.) n'inflige que 1 point de dégât à un serviteur, alors que l'attaquant subit lui-même les dégâts correspondant à un Toucher.
4 litres d'eau jetés sur un serviteur lui infligent 1 point de dégâts, mais le sable et autres matières étouffantes restent sans effet.

Perte de santé mentale : 0/1D3





entière avant de retrouver la piste, ce qui entraîne une autre rencontre. Les laquais de Karakal envoyés par Alzen les accompagnent jusque-là et combattent à leurs côtés si nécessaire. Une fois sur la piste, il reste 1 jour ou 2 de marche avant d'arriver à Hlanith, soit au moins 1 rencontre de plus à gérer.

Bientôt la jungle s'éclaircit et les investigateurs aperçoivent les premières maisons construites sur la berge du fleuve, certaines posées sur pilotis au milieu de l'eau. Ici vivent trappeurs, chasseurs et pêcheurs bourrus. Ils ne peuvent offrir aux voyageurs que des renseignements sur la direction à suivre, l'aval, et de leur alcool fait maison. Pour une fois, il semble qu'Humphrey soit passé sans provoquer d'incidents.

Hlanith se trouve encore à une journée de marche en descendant le fleuve. C'est un vaste port maritime très fréquenté. Des marchands de toutes les Contrées du Rêve et de bien des cités des Six Royaumes commercent à presque tous les carrefours. Si les investigateurs ont appris d'une caravane qu'Humphrey s'était installé à la Manticore Jaune dans la Rue du Corbeau, ils peuvent facilement se faire indiquer l'endroit. S'ils n'ont pas eu l'information, ils peuvent l'apprendre en enquêtant en ville ; une réussite majeure en Chance obtenue par le personnage au plus faible POU leur apporte le renseignement (le jet peut être refait chaque jour).

Malheureusement…

La Manticore Jaune

Les portes de la « Manticore » sont verrouillées et les deux fenêtres de la façade sont obstruées par des planches. Une pancarte clouée à l'extérieur indique que la taverne est « Fermée pour Réparations ». Frapper à la porte finit par révéler un homme imposant et bourru, avec une barbe et des cheveux noirs. Il demande aux investigateurs ce qu'ils fichent là et jure comme un charretier quand il comprend qui ils recherchent. C'est ce salopard d'Humphrey qui lui a fait fermer boutique, dit-il en les invitant à rentrer à l'intérieur.

Des débris de vaisselle et de mobilier sont partout ; l'endroit a été dévasté. Le patron se présente, Caffor, et il n'est pas content. Humphrey était ici il y a une semaine et il a accumulé une ardoise fantastique (alcool, nourriture, chambre et encore de l'alcool), puis il a déclenché une bagarre générale. Et puis… Eh bien puisque les investigateurs sont à la recherche d'Humphrey et qu'il est responsable de tous ces dégâts..., s'ils veulent savoir où il est parti, ils vont devoir travailler pour obtenir le renseignement. Caffor a besoin d'aide pour remettre son affaire en état ; 1 jour ou 2 devraient faire l'affaire.

Les investigateurs sont libres de refuser, mais Caffor leur offre le gîte et le couvert en échange. Le travail n'a rien de compliqué, un peu de menuiserie, de réapprovisionnement et de ménage. Caffor se révèle être un agréable compagnon. Un agneau sous une peau d'ours. Il tient scrupuleusement parole et quand la « Manticore » est prête à ouvrir, il explique aux PJ qu'Humphrey s'est embarqué sur un navire en partance pour Céléphaïs. Si tout s'est passé sans soucis, il leur indique même le nom d'un capitaine qui pourra les embarquer à leur tour.

Si les investigateurs refusent l'offre de Caffor, ils peuvent retrouver la trace de Humphrey en posant les bonnes questions en ville. Chaque jour d'enquête leur donne droit à un test majeur de Chance effectué par le personnage de plus faible POU. En cas de réussite, ils apprennent la destination d'Humphrey.

Les investigateurs devraient normalement chercher à gagner Céléphaïs. Mais encore une fois, ils n'ont pas de quoi payer le passage de toute l'équipe. Une réussite en Persuasion pourrait convaincre un capitaine généreux de les embarquer contre leur service, mais le Gardien peut augmenter son seuil

de difficulté par postulant au voyage. Ils peuvent user de Discrétion pour embarquer en cachette, mais s'ils sont pris, ils risquent fort de se trouver livrés au Roi Kuranes pour jugement. Le capitaine indiqué par Caffor accepte de les prendre à bord à une condition, un engagement sur l'honneur : un jour, dit-il, il leur demandera une faveur – rien d'illégal ou d'immoral – et il leur faudra alors honorer sa demande. La nature exacte de cette faveur est laissée à la discrétion du Gardien et cette dette pourra être utilisée aussi bien dans les Contrées que dans le Monde de l'Éveil.

C'est ainsi que les investigateurs obtiennent une couchette sur l'Andorak, le navire du capitaine Khora, et naviguent trois jours vers le fabuleux port de Céléphaïs.

Au-delà des Terres Interdites

Chapitre Trois, où les investigateurs bravent les dangers des Terres Interdites et rencontrent les serviteurs du Chaos Rampant.

Le voyage vers Céléphaïs dure à peine 2 jours sur une mer d'un bleu d'acier. D'autres navires voguent à leurs côtés alors qu'ils approchent l'estuaire, des centaines d'autres sont en train d'être chargés ou déchargés à quai. Toutes les Contrées du Rêve sont représentées. Quand les investigateurs débarquent, le capitaine Khora leur souhaite bon voyage et ne manque pas de leur rappeler qu'ils lui doivent une faveur.

Au-delà du port s'étend la fabuleuse cité de Céléphaïs. Alors que les chaumières, villages et cités de l'Ouest rappelaient l'Europe médiévale, Céléphaïs évoque plutôt Bagdad ou Le Caire, en plus exotique. Les rues sont larges et les marchés grouillants d'activité, les chameaux blatèrent et les prophètes se lamentent, des minarets ornés d'oriflammes dominent une mer d'individus enturbannés. Un véritable pays des Mille et Une Nuits.

Une fois de plus, les investigateurs ne savent pas où chercher Humphrey. Ils en sont réduits à poser des questions dans les tavernes et les marchés. Accordez-leur un test de Chance par jour pour avoir de ses nouvelles. Ils finiront ainsi par apprendre qu'un natif de l'Éveil résidait il y a peu à la taverne de l'Anguille d'Acier, dans un des quartiers les plus violents du port. L'Anguille d'Acier est une petite affaire mal entretenue, ainsi nommée car un jour son propriétaire, Janakavich Stron, a attrapé une anguille de 9 mètres de long couverte d'une peau en métal ; on peut examiner la bête, empaillée et fixée au plafond. Janakavich se souvient de Humphrey, l'homme de l'Éveil, mais il ne l'a pas vu depuis une semaine et il ne sait pas où il a pu aller. Il se souvient qu'il était souvent en compagnie d'un marchand itinérant appelé Yangeer. D'autres habitués de l'Anguille confirment la chose, mais nul ne sait où peut se trouver ce Yangeer ; il a disparu à la même époque qu'Humphrey. Yangeer est une sorte d'habitué des lieux et les investigateurs voudront peut-être l'attendre sur place. Curieusement, il ne semble pas qu'Humphrey se soit mis à dos quiconque dans le coin.

Si les investigateurs recherchent Yangeer, chacun d'entre eux doit faire un test extrême de POU (un par jour et par investigateur). En cas de succès, ils apprennent que Yangeer et un homme de l'Éveil se sont équipés pour une expédition à l'intérieur des terres. Ils ont acheté chameaux, outres, provisions et matériel de camping. Personne ne sait où ils veulent aller et c'est Yangeer qui payait tout (avec des rubis et d'autres pierres précieuses, si les investigateurs posent la question).

Yangeer

Yangeer réapparaît à l'Anguille d'Acier 1D3+1 jours après l'arrivée des investigateurs à Céléphaïs. C'est un costaud au nez crochu, à la barbe hirsute et au visage tanné plein d'aigreur. Son turban et ses vêtements sont couverts de sable, un cimeterre et un poignard sont fichés dans l'écharpe qui enserre son ventre bedonnant. En apprenant que quelqu'un le cherche, il se montre inquiet. C'est la mine renfrognée et une main sur son poignard qu'il aborde les investigateurs et leur demande ce qu'ils veulent. Il jure quand le nom d'Humphrey est mentionné et dégaine. « Que les Grandes Entités me préservent de ces maudits hommes de l'Éveil ! », gémit-il.

Une fois calmé, Yangeer se commande à boire et conte son histoire. Il a rencontré Humphrey à l'Anguille il y a un peu plus d'une semaine et ils ont bu plus que de raison. Sous l'emprise de

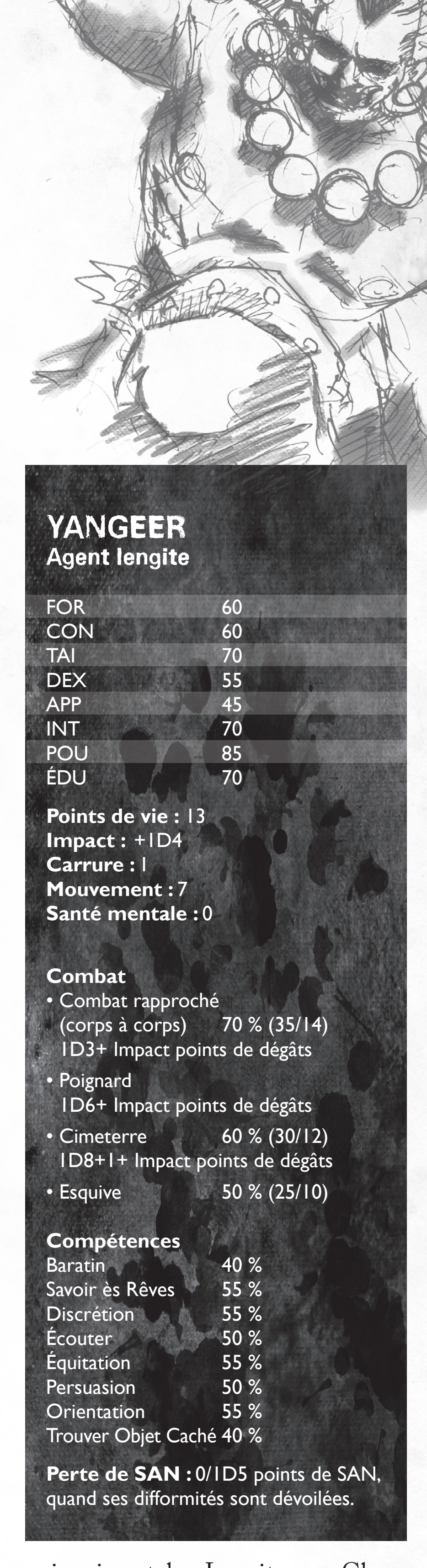


Justice Royale

Si, pour une raison quelconque, les investigateurs se trouvent amenés devant le Roi Kuranes, celui-ci écoute attentivement leur histoire. À moins qu'ils n'expliquent clairement quel danger les menace Humphrey et eux-mêmes, ils se verront refuser l'accès des Terres Interdites et être emprisonnés pour leurs crimes éventuels. S'ils se montrent parfaitement honnêtes, Kuranes décide d'envoyer une demi-douzaine de ses chevaliers escorter les investigateurs et l'odieux Yangeer jusqu'à l'avant-poste de Leng pour porter secours à Humphrey. Cette décision s'imposera d'autant plus facilement si la véritable nature de Yangeer a été révélée. Si le Gardien le souhaite, il peut utiliser Haragrim des *Contrées du Rêve* (p. 182) et Thrakus, du Chapitre Quatre de ce livret, comme exemples de chevaliers du Roi Kuranes.

S'il n'a pas le choix, Yangeer guide à contrecœur les investigateurs avertis et leur escorte éventuelle de chevaliers jusqu'à l'avant-poste. Il espère encore que les dangers des Terres Interdites affaibliront ses compagnons et n'hésitera pas à susciter lui-même de dangereuses rencontres si le cas se présente.

Si une patrouille de chevaliers du Roi surprend les investigateurs alors qu'ils cherchent à entrer dans les Terres Interdites, elle fait tout pour les livrer au Roi. Là encore, la franchise peut être récompensée par une autorisation royale de pénétrer ce royaume hanté : mais si l'un de ses soldats a été tué, Kuranes est plutôt enclin à les jeter en prison. Si la véritable nature de Yangeer est révélée, le roi fait preuve de compréhension, allant même jusqu'à proposer une escorte de chevaliers s'il juge que la cause des investigateurs mérite d'être défendue.



la boisson, il lui a parlé d'une carte au trésor qu'il avait achetée. Elle est censée indiquer la cachette d'une rançon de roi mais il y a un problème : le trésor se trouve dans les Terres Interdites, au-delà des Collines Tanariennes derrière Céléphaïs, et le Roi Kuranes a décrété qu'aucun homme ne devait jamais pénétrer dans ces terres étranges et dangereuses. Humphrey avait suggéré qu'ils pourraient tous deux se glisser au nez et à la barbe des patrouilles royales et récupérer le trésor. Il ne craignait pas les légendes sur les Terres Interdites ; lui et Yangeer étaient deux adultes parfaitement capables de se défendre. Ils se sont donc préparés pour le voyage, ils ont discrètement franchi la porte nord à la nuit tombée avant de filer comme le vent dans les collines. Ils les ont traversées sans incident, mais les monstrueuses créatures et paysages bizarres des Terres Interdites ont dû rendre fou Humphrey. Une nuit, il a quitté le campement en douce avec l'essentiel des provisions et, surtout, la carte de Yangeer. Yangeer, ne se sentant pas de continuer seul, est donc retourné à Céléphaïs, bien heureux d'être toujours vivant.

Si on le lui demande, Yangeer explique qu'il se souvient suffisamment de la carte pour conduire les investigateurs vers la cachette du trésor, et donc vers Humphrey. Il espère seulement que ces nouveaux « amis » de l'Éveil se montreront plus dignes de confiance que le dernier. Yangeer déconseille vivement d'appeler le bon Roi Kuranes à l'aide, du fait de son édit contre les incursions en Terres Interdites. Si les investigateurs le font tout de même, les réactions de Kuranes sont décrites dans l'encart Justice Royale ; dans ce cas, ignorez les références à la véritable nature de Yangeer.

Yangeer n'est pas ce qu'il paraît. Personne ne le soupçonne à Céléphaïs, mais c'est, en fait, un semi-homme de Leng. Son turban cache une paire de petites cornes, ses babouches des sabots fourchus et son pantalon bouffant une courte queue en trompette. Il ressemble plus à un homme que la plupart de ses congénères et il est donc fréquemment employé comme agent parmi les humains. Les semblables de Yangeer sont de fidèles serviteurs du Chaos Rampant et les Lengites cherchent toujours à s'emparer des visiteurs de l'Éveil pour les Lui livrer. Humphrey n'a pas fait exception. Yangeer l'a emmené jusqu'à un petit avant-poste dans les Terres Interdites, d'où une des galères noires de Leng et ses maîtres, les bêtes lunaires, l'ont emporté sur la Lune. C'est là que le Chaos Rampant compte prendre livraison d'Humphrey auprès d'un autre de Ses serviteurs, Vredni Vorastor, le légendaire Homme sur la Lune.

Yangeer espère bien faire tomber les investigateurs dans le même piège. La traversée des Terres Interdites devrait suffisamment affaiblir leurs corps et leurs esprits pour que les Lengites et bêtes lunaires qui les attendent au bout du voyage s'emparent d'eux sans difficulté.

Si les investigateurs ont déjà rencontré des hommes de Leng dans le passé, une réussite de Savoir ès Rêves leur permet de reconnaître Yangeer pour ce qu'il est. Une seconde réussite leur remet en mémoire les liens qui unissent les Lengites au Chaos Rampant. Voilà qui risque de réduire à néant les plans de Yangeer si les PJ réagissent violemment. Il se pourrait même qu'ils décident de livrer cet espion au Roi Kuranes, légendaire pour sa justice (voir l'encart « Justice Royale »).

YANGEER
Agent lengite

FOR	60
CON	60
TAI	70
DEX	55
APP	45
INT	70
POU	85
ÉDU	70

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 0

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 70 % (35/14)
  1D3+ Impact points de dégâts
- Poignard
  1D6+ Impact points de dégâts
- Cimeterre 60 % (30/12)
  1D8+1+ Impact points de dégâts
- Esquive 50 % (25/10)

Compétences

Baratin	40 %
Savoir ès Rêves	55 %
Discrétion	55 %
Écouter	50 %
Équitation	55 %
Persuasion	50 %
Orientation	55 %
Trouver Objet Caché	40 %

Perte de SAN : 0/1D5 points de SAN, quand ses difformités sont dévoilées.

Dans les Terres Interdites

Une fois Yangeer d'accord pour emmener les investigateurs dans les Terres Interdites à la poursuite d'Humphrey, il se met en quête de l'équipement nécessaire à l'expédition. Chaque participant a besoin d'un chameau comme monture et d'un autre pour transporter l'eau, le ravitaillement et le matériel de camping. Yangeer s'occupe de tout, avec l'aide des investigateurs, et paye systématiquement avec des rubis ou d'autres gemmes. II compte bien, dit-il, se faire rembourser sur leur part du trésor, si ce dernier est toujours là.

Après 2 jours consacrés à ces achats, l'expédition est prête à partir. Alors que le jour n'est pas encore levé, Yangeer conduit l'équipe hors de la ville par la porte nord, puis dans les collines qui s'élèvent au pied du Mont Aran. En cas de rencontre avec les troupes royales, ils doivent se présenter comme des prospecteurs de glace qui vont arracher aux montagnes de quoi alimenter leur commerce sur les marchés de Céléphaïs. Heureusement qu'aucun soldat ne pensera à demander pourquoi ils ont besoin de chameaux chargés d'eau pour aller chercher de la glace.

Le parcours des investigateurs à travers les collines tanariennes est laissé à votre discrétion. Si le Gardien le souhaite, les PJ devront baratiner, éviter ou, plus gênant, combattre des patrouilles



Rencontres dans les terres interdites

(en choisir une chaque jour ou lancer 1D8)

1	Manticore
2	Araignées-Plantes
3	Pluies surnaturelles
4	Les bouches des collines (une fois seulement)
5	La victime de Nyarlathotep (une fois seulement)
6	La fausse oasis (une fois seulement)
7	Volcan (une fois seulement)
8	Le rêveur extraterrestre (une fois seulement)

de chevaliers de Kuranes. S'ils sont capturés, ils sont amenés devant le Roi pour être jugés (voir l'encadré).

Si rien ne vient gêner leur progression, ils voyagent un peu plus d'une journée dans des collines accidentées mais paisibles. Ensuite, le paysage prend un tour nettement plus désolé et surnaturel : ils entrent dans les Terres Interdites. Ici, d'étranges créatures se tapissent dans des paysages fluctuants et bizarres et des portails sur d'autres terres du rêve peuvent surgir à tout moment, révélant les secrets de dimensions inimaginables.

Manticorus terribilis

Carac.	Moy.	Jet
FOR	130	(4D6+12) x5
CON	65	(2D6+6) x5
TAI	130	(4D6+12) x5
DEX	50	(2D6+3) x5
INT	35	(2D6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 20
Impact moy. : +2D6
Carrure moy. : +3
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 11

Combat
Attaques par round : 2

Option de combat rapproché : Elle attaque d'un coup de griffe et d'une morsure, ou de ses deux pattes avant et de son dard, ou de la gueule et de son dard.

- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (22/11)
- Morsure
  1D10+ Impact points de dégâts
- Griffes
  1D6+ Impact points de dégâts
- Dard
  3D3+ Impact + poison (fort)

Compétences

Grimper	70 %
Sauter	75 %
Capacité spéciale	
Sentir de la nourriture	75 %

Protection : 4 points (cuir)

Perte de santé mentale : 0/1D6

Le rêveur extraterrestre

Carac.	
FOR	45
CON	80
TAI	45
DEX	80
INT	115
POU	110

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Points de magie : 21
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1

Option de combat rapproché :
Le rêveur extraterrestre utilise ses tentacules.

Tentacules : 1D4 tentacules jaillissent et infligent ensuite des dégâts de constriction à chaque round.

- Combat rapproché 25 % (12/5)
- Tentacules
  1D6 points de dégâts
- Constriction automatique
  1D3 points de dégâts par round

Sortilèges* : *Lassitude de Phein (CdR), Lévitation, Minime (CdR), Pilier de Throth. (CdR)*

Protection : 2 points (cuir), ne peut être Empalé.

Perte de santé mentale : 1/D6

* Les sortilèges avec la menton (CdR) figurent dans *Les Contrées du Rêve* p. 135

Araignées-plantes

Carac.	1	2	3	4	5	6
FOR	40	45	50	60	30	55
CON	60	75	45	60	50	50
TAI	45	35	45	60	45	50
DEX	60	70	60	50	65	80
INT	25	30	30	45	35	35
POU	65	65	35	70	45	50

Points de vie moy. :	11					
Impact moy. :	0					
Carrure moy. :	0					
Points de magie :	13	13	7	14	9	10
Mouvement :	6					

Combat
Attaques par round : 1

Option de combat rapproché : L'arrière de leur abdomen secrète une toile collante qu'elles projettent sur leur proie pour l'engluer et l'immobiliser. Elles peuvent ensuite la mordre.

Toile : Chaque toile d'une Araignée-plante immobilise 1D6x5 TAI avec une FOR égale à la CON de la lanceuse. Quand tous les points de TAI d'un personnage sont immobilisés, il ne peut plus se déplacer et devra être libéré par les lames de ses compagnons. Les ennemis immobilisés sont ensuite tués à coups de morsure et vidés de leur sang et autres fluides.

Morsure : seulement sur les cibles immobilisées
- Morsure 100 % (50/20)
  1D4 points de dégâts
- Toile 60 % (30/12)
  Enchevêtrement

Protection : 0
Perte de santé mentale : 0/1D3

La victime de Nyarlathotep

FOR	30
CON	50
TAI	35
DEX	100
INT	60
POU	50

Points de vie : 9
Impact : -1
Carrure : -1
Points de magie : 10
Mouvement : 8

Combat
Attaques par round : 1

Option de combat rapproché : Les « Choses » transmutées par Nyarlathotep peuvent mordre ou utiliser leurs griffes contre leurs cibles.

- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (22/11)
- Griffes
  1D6+ Impact points de dégâts
- Morsure
  1D3+ Impact points de dégâts

Protection : 0

Perte de santé mentale :
0/1D3 points de SAN plus une perte supplémentaire de 1/1D4 points de SAN si sa nature originelle d'humain de l'Éveil est découverte.

Le Gardien ne doit pas hésiter à enrichir les rencontres qui suivent de ses propres descriptions de paysages étranges : grandes formations rocheuses contorsionnées, lacs de feu ou de vase bouillonnante, furieux orages sans pluie, etc.

Yangeer estime qu'il faudra 4 jours de voyage pour atteindre le site repéré sur sa carte. Pour chaque jour du voyage, choisissez ou déterminez sur la table ci-dessous un nouveau cauchemar à présenter aux investigateurs. Soulignons qu'après ces quatre jours, le groupe n'aura toujours pas atteint son objectif. Yangeer exécutera alors son véritable plan, tel qu'il est décrit dans « La disparition de Yangeer » page suivante.

Manticore : Les investigateurs arrivent devant une déclivité du désert parsemée d'ossements. S'ils décident de la contourner, rallongez la durée du voyage d'une journée. S'ils préfèrent la traverser, ils sont attaqués par une terrible Manticore, une créature dotée d'un corps de lion, d'une tête humaine dotée de défenses et d'une queue semblable à celle du scorpion. Elle attaque d'un coup de griffe et d'une morsure, ou de ses deux pattes avant et de son dard, ou de la gueule et de son dard.

Araignées-plantes : Les voyageurs tombent sur un taillis de 2D3 plantes d'allure étrange, des tiges chargées de fleurs superbes et d'une sorte de fruit. La tige elle-même se dresse au milieu d'une sorte de grosse fleur de 60 centimètres de large.

Il s'agit en réalité d'araignées-plantes, des prédateurs arachnides qui adoptent l'apparence d'une appétissante plante à fruit pour piéger leur proie. Quand un investigateur s'approche pour cueillir un des fruits, celui-ci se déforme pour révéler un œil globuleux, et les « plantes » attaquent, se redressant sur leurs tiges. L'arrière de leur abdomen en forme de fleur secrète une toile collante qu'elles projettent sur leur proie pour l'engluer et l'immobiliser. Elles peuvent ensuite la mordre en toute tranquillité, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Les investigateurs se rendront vite compte que ces « plantes » ne connaissent pas la peur. Elles combattent jusqu'à destruction totale.

Pluies surnaturelles : Les vastes déserts des Terres Interdites connaissent occasionnellement la pluie, mais il ne s'agit pas des simples pluies de la Terre de l'Éveil. Cela peut être des pluies de sang, d'acide rougeâtre, de graviers, d'ossements, de grenouilles, de serpents, de cendre noire et collante, de bouches hurlantes qui s'évanouissent en touchant le sol, d'épines en forme de clou ou de scorpions. Ces étranges précipitations ne tombent pas nécessairement du ciel vers le sol – les pluies d'ossements qui surgissent des sables pour s'envoler dans les cieux sont relativement communes. Assister à un tel phénomène peut faire perdre aux investigateurs entre 0/1D3 et 1/1D6 points de SAN. Les dégâts subis devraient rester minimes, de 1D2 à 1D6 maximum.

Les bouches des collines : Le groupe d'investigateurs doit longer une série de collines rocheuses parsemées d'arêtes ou de terrasses plissées. À leur approche, celles-ci se rétractent pour découvrir des bouches béantes avec des stalactites en guise de dents et une masse noire et putréfiée en guise de langue. Les « collines » commencent à discourir de leurs voix éraillées et assourdissantes dans une langue inconnue. Ce tableau démentiel coûte aux investigateurs 1/1D6 points de SAN.

La victime de Nyarlathotep : Cette rencontre devrait intervenir quand le groupe est installé pour la nuit. Alors que les investigateurs mangent ou dorment, une petite silhouette noire et velue se rue à travers le camp et se jette sur un des voyageurs. Si Yangeer fait toujours partie de l'expédition, c'est lui qui est attaqué. L'agresseur a la taille d'un enfant couvert de fourrure noire. Au-dessous des genoux ses jambes sont dédoublées, son regard complètement fou et sa bouche garnie de crocs. Sa démarche est tellement chaloupée qu'il doit en permanence poser une de ses mains au sol pour garder l'équilibre. Chaque round, il attaque par morsure et d'un coup de griffe.



La chose peut être tuée ou maîtrisée, mais elle attaque Yangeer sans relâche. S'ils arrivent à l'immobiliser, un test réussi de Trouver Objet Caché révèle une bosse suspecte sur une de ses cuisses. Un examen plus poussé montre qu'il s'agit d'une sorte de poche. Une fouille dérange un scarabée de la taille du poing qui s'enfuit en traînant derrière lui des débris de papier gluants. Si les investigateurs reconstituent le document en lambeaux, ils découvrent avec horreur qu'il s'agit d'un permis de conduire du Vermont au nom d'un certain Stephen Moulton.

Cette chose velue était un humain de l'Éveil avant de pénétrer physiquement dans les Contrées du Rêve et de subir les caprices du Chaos Rampant. Nyarlathotep a transformé le malheureux Moulton en cette créature pathétique à l'aide du sortilège de Régression

DIVERS HOMMES DE LENG,
Agents du Chaos Rampant

Carac.	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	50	50	85	40	55	60	70	50
TAI	85	70	65	40	85	70	65	75
DEX	65	60	55	40	30	60	45	60
INT	65	70	50	65	60	85	80	55
POU	65	55	60	50	70	55	50	50
P.V. :	14	12	13	10	16	12	13	15
Impact moy. :		+1D4						
Carrure moy. :		1						
P. M. :	13	11	12	10	14	11	10	10
Mouvement :		8						

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché :
Les Lengites pairs sont armés d'une épée kopesh et les impairs d'un javelot et d'un couteau.
Combat rapproché 40 % (20/8)

Armes
- Couteau, 1D8+ Impact points de dégâts
- kopesh, 1D8+1+ Impact (ne peut pas Empaler)
- Javelot, 1D8+ Impact/2

Lancé 25 % (17/7)

Compétences
Écouter 35 %
Trouver Objet Caché 35 %

Protection : 0

Perte de santé mentale : 0/1D5

La fausse oasis : Les voyageurs aperçoivent au loin une tache de végétation, une oasis ! Quand ils approchent, ils doivent effectuer un test extrême de POU. En cas de réussite, ils reconnaissent l'oasis pour ce qu'elle est : une mare noire et putride autour de laquelle s'entassent toutes sortes de répugnants champignons couverts de limaces et d'insectes ignobles. Ceux qui ratent leur jet voient, en revanche, un étang merveilleusement clair dans un écrin de palmeraies, vergers, buissons et prairies où écureuils et papillons évoluent avec grâce. S'il y a désaccord sur la nature de l'oasis, les investigateurs décideront sans doute de la contourner, mais Yangeer soutiendra sans faiblir que la version corrompue n'est qu'une illusion.

L'oasis offre bien des périls. Si l'on boit de son eau, on n'échappe à une terrible fièvre cérébrale que sur un test majeur de CON réussi. La victime perd 5 points d'INT et de POU chaque jour jusqu'à ce qu'elle soit guérie par un test de Médecine, de Rêver ou un test majeur de Premiers Soins réussi. Si l'une de ces deux caractéristiques atteint 0, la victime meurt. Après la guérison, les points perdus sont récupérés au rythme de 5 par semaine. Les « fruits » sont, en fait, des spores monstrueuses. Si l'on en mange, 1 sur 6 peut soigner 1D6 points de dégâts, mais les autres provoquent d'atroces cauchemars qui font perdre 0/1D3 points de SAN à la victime pendant 1D3 nuits d'affilée. Si le groupe campe dans l'oasis, tout le monde s'endort pendant la nuit, quels que soient les personnages de garde. Le lendemain matin, au réveil, tous prennent conscience de la véritable nature de l'endroit et perdent donc 0/1D6 points de SAN.

Le volcan : De la fumée monte des montagnes basses à l'horizon, signalant un volcan. Alors que les investigateurs l'observent, le volcan entre en éruption. Une lave verte et huileuse envahit les pentes et bouillonne en formant de gigantesques visages et gueules béantes. Ces apparitions fantasmagoriques poussent des gémissements et des hurlements. La scène coûte 1/1D6 points de SAN.

Le rêveur extraterrestre : Cette rencontre est annoncée par un violent éclair lumineux à l'arrière d'une colline proche. En s'y rendant, les investigateurs tombent sur une petite silhouette couverte d'une tunique brune qui file vers eux à travers les terres dévastées. Elle ne fait rien pour les éviter, mais poursuit sa route dans la direction de Céléphaïs s'ils ne s'y opposent pas.

Le visage de l'inconnu est complètement couvert par son capuchon. Si on l'attaque, sa tunique tombe et révèle une masse de tentacules entortillés. Il n'attaque que s'il est lui-même agressé, préférant dans le cas contraire poursuivre son chemin.

Cette entité arrive d'un des royaumes du rêve voisins des Terres Interdites. Elle a emprunté un portail caché pour accomplir quelques mystérieuses missions dans les Contrées du Rêve de la Terre.

La disparition de Yangeer

Après 4 jours de voyage dans les paysages stupéfiants des Terres Interdites, les investigateurs approchent de leur destination. Cette nuit-là, alors que tout le monde est endormi, Yangeer s'éclipse dans le désert. Si nécessaire, il lance une Lassitude de Phein sur les sentinelles pour faciliter sa fuite. Le rusé homme de Leng prend cependant soin de laisser à ses compagnons une piste facile à suivre.

Si Yangeer est ligoté ou sous surveillance et qu'il ne peut s'échapper, il essaie le lendemain d'entraîner les investigateurs plus près de ses alliés, où il pourra appeler ses complices à l'aide.

La véritable destination de Yangeer est un avant-poste des bêtes lunaires et d'hommes de Leng, tout près de là. Il compte bien ramener les forces nécessaires pour capturer les investigateurs ou les attirer dans les griffes des agents du Chaos Rampant. La tactique exacte est laissée à la discrétion du Gardien. Si les complices de Yangeer attaquent, ils essaient de capturer vivant un

Chats de Saturne, félins iridescents

Carac.	Moy.	Jet
FOR	70	(4D6) x5
CON	35	(2D6) x5
TAI	52	(3D6) x5
DEX	85	(2D6+10) x5
INT	70	(2D6) x5
POU	70	(4D6) x5

Points de vie moy. : 9
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 9

Combat
Attaques par round : 1+1D4. Un chat de Saturne peut mordre et attaquer avec 1D4 pattes

• Combat rapproché 40% (20/8)

Armes
• Morsure
1D6+Impact points de dégâts
• Griffe
1D4+ Impact points de dégâts

Compétences
Discrétion 80%
Se cacher 50%
Savoir ès Rêves 30%
Sauter 90%
Trouver Objet Caché 70%

Sortilèges : Chaque chat a une chance de connaître 1D3 sorts égale à 40 % de INT

Protection : Aucune, mais en raison de la nature de leur corps, les armes perforantes font les dégâts minimum.

Perte de santé mentale : 0/1D4

Habitat : Contrées du rêve de Saturne et face cachée de la Lune.



maximum d'investigateurs dans l'espoir de les livrer à Nyarlathotep. Si les investigateurs sont attirés vers une embuscade, les Lengites et les bêtes lunaires peuvent se cacher dans la Tour Noire et le navire ancré non loin.

L'avant-poste

Après le quatrième jour de voyage dans les Terres Interdites, non loin du campement des investigateurs, un bras de la Mer Cérénérlenne serpente dans le paysage sauvage. Un quai de bois a été construit à son extrémité et un petit navire noir doté d'un seul mât y est amarré. À proximité, une tour noire branlante perce le ciel. Elle dépasse les 30 mètres de haut, mesure dans les 15 mètres de diamètre à sa base et penche périlleusement vers le sud-est. La structure est un assemblage de pierres noires grossièrement taillées, couverte de fissures mesurant 1 mètre de large et plus. Le noir mat de la tour fait penser à du bois carbonisé.

Si les investigateurs ont suivi Yangeer jusqu'ici, l'endroit est presque désert. 1D3 silhouettes humanoïdes nues paressent près d'une série de feux allumés autour de la tour. Une observation plus attentive de ces créatures montre qu'elles sont dotées de cornes, queue et sabots, mais que leurs autres traits sont humains, une découverte qui justifie une perte de 0/1D5 points de SAN. Une réussite de Savoir ès Rêves permet d'identifier des hommes de Leng, le plateau de sinistre réputation. Ils sont armés de lances et d'étranges épées faucilles.

Mais ce n'est qu'une mise en scène. Si Yangeer a pu prévenir ses amis, les bêtes lunaires et les autres Lengites se sont cachés dans la tour et à bord du petit vaisseau noir. Il y a trois hommes de Leng et une bête lunaire pour chaque investigateur ou chevalier de Céléphaïs, auxquels s'ajoute un Chat de Saturne. Deux autres Lengites se trouvent à bord du bateau et seront rencontrés plus tard. Le Gardien est libre d'augmenter ou de diminuer ces effectifs suivant les difficultés déjà rencontrées par les investigateurs au cours du voyage.

Si Yangeer n'a pas pu prévenir le poste avancé, la plupart des Lengites sont alors regroupés devant la tour, alors que les bêtes lunaires et le Chat de Saturne sont à l'intérieur ou à bord du navire. Si les investigateurs se sont montrés particulièrement prudents et que Yangeer n'a pas l'occasion de donner l'alerte, ils peuvent tranquillement mettre au point leur stratégie.

La bataille est laissée à la discrétion du Gardien et basée sur les éléments suivants : Yangeer a prévenu l'avant-poste, les Lengites attaquent ou tendent une embuscade, les investigateurs sont seuls ou escortés de chevaliers. Il se pourrait même que les investigateurs réussissent à fouiller discrètement la tour (en l'escaladant pour y pénétrer via une des fissures) ou le navire. Malheureusement, ils s'apercevront vite qu'Humphrey n'est pas sur place.

En définitive, une bataille éclatera sans doute. Les investigateurs sont en infériorité numérique, mais ils ont des armes et des tactiques supérieures. Les bêtes lunaires et les Lengites combattent pour faire des prisonniers, ils cherchent à assommer leurs adversaires (suivant les règles dédiées), et cela ne facilite pas leur tâche. Ils montrent aussi une certaine lâcheté devant les difficultés. Les hommes de Leng s'enfuient dès que la moitié des leurs est hors de combat. En revanche, les bêtes lunaires et le Chat de Saturne combattent jusqu'à la mort. Les investigateurs pourraient battre en retraite et revenir à l'assaut après avoir pansé leurs blessures. Rien n'est donc certain, et les investigateurs pourraient aussi bien tuer ou chasser les complices de Yangeer que se retrouver prisonniers. Cette dernière possibilité est traitée plus loin dans la partie « Capturés ! » Si les investigateurs sont victorieux, ils peuvent fouiller les lieux à la recherche d'Humphrey. La Tour Noire et le bateau Mxplates sont décrits ci-après.

La Tour Noire

Cette tour penchée est une simple structure noire et cylindrique. Une petite cellule est perchée au sommet, mais le reste du volume intérieur n'est divisé par aucun étage. Au niveau du sol, autour d'un grand feu central, se trouvent une



table, équipée d'entraves et tachée de brûlures et de sang, ainsi que divers braseros et instruments de torture. Des ossements et débris de chair sont entassés contre les murs ; un test réussi de Sciences (Biologie) ou de Médecine signale l'origine humaine de certains d'entre eux, d'où une perte de 0/1D3 points de SAN.

Un long escalier s'enroule sur la paroi intérieure, passant parfois à proximité des diverses ouvertures qui percent la tour. Au sommet, il donne sur une porte (FOR 100) qui reste généralement verrouillée (un des Lengites détient la clé). Elle ferme une cellule de 4,50 mètres de diamètre, équipée d'anneaux pour enchaîner les prisonniers. Une échelle et une trappe donnent accès au toit. Celui-ci sert de poste d'observation et offre un remarquable panorama des alentours. Si les investigateurs sont arrivés ici trop facilement, le Gardien peut décider qu'une bête lunaire ou un homme de Leng attend en embuscade, caché dans la cellule ou sur le toit. Sinon, la cellule est vide, hormis quelques débris de nourriture avariée et deux bouteilles vides. Si ces dernières ne font pas l'objet d'un examen particulier, un test réussi de Trouver Objet Caché signale la présence d'un morceau de papier roulé à l'intérieur de l'une d'elles. C'est un message laissé par l'insaisissable Byron Humphrey. Il est reproduit page suivante (aide de jeu n°4 « Le Testament de Byron Humphrey »).

Ce curieux message d'Humphrey ne vise qu'à informer le lecteur de sa destination. Une réussite d'INT rappelle qu'Humphrey n'a jamais été marié et n'a jamais vécu en Californie et une réussite de Savoir ès Rêves ou d'Occultisme, que Sélène et Luna sont deux déesses lunaires. La faute d'orthographe à "Moontmorency Park" [Moon = Lune, N.D.T.] peut aussi inspirer les lecteurs. Si les investigateurs ne savent pas où Humphrey a été emmené, ce document doit leur en donner l'idée.

La tour ne contient aucun autre élément remarquable, mais les investigateurs peuvent y trouver d'étranges épées kopeshs et des javelots par dizaines.

Le bateau noir

Amarré non loin de la Tour Noire, se trouve un navire à un mât qu'un test réussi d'Histoire identifiera comme un navire marchand de l'Europe des 13-15es siècles, une caraque. Un château se dresse à la poupe et une structure plus petite mais similaire, à la proue. La coque est arrondie à chacune de ses extrémités. Elle mesure 22 mètres de long pour 7,50 mètres de large. La figure de proue est un démon ricanant dont les yeux sont d'authentiques rubis. Le nom du bateau, Mxplates, est gravé en runes étranges à la poupe. Pour ceux qui ont déjà eu l'occasion d'examiner une des galères noires des hommes de Leng, il ne fait pas de doute que cette caraque noire relève d'une facture identique.

Bêtes lunaires, serviteurs du Chaos Rampant

Carac.	Moy.	Jet
FOR	80	(3D6+6)x5
CON	65	(2D6+6)x5
TAI	105	(3D6+10)x5
DEX	50	(2D6+3)x5
INT	80	(2D6+9)x5
POU	55	(3D6)x5

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 2
Points de magie moy. : 35
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 2

Option de combat rapproché : Bien que la seule arme indiquée ici soit la lance, les Bêtes lunaires peuvent avoir bien d'autres merveilles technologiques.

• Combat rapproché 25 % (12/5)

Arme

• Lance
1D8+1+ Impact points de dégâts

Sortilèges : *#1, Connaît, Lassitude de Pheln (CdR) et Vent viridien (CdR) ; #2, Pilier de Throth (CdR) ; #3, Éviscération et Terrible Démangeaison (CdR) ; #4, Folle Furieuse (CdR) ; #6, Jet argenté (CdR) et Terrible Démangeaison (CdR) ; #7, Contacter le Chaos Rampant, Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR), Tournoiement (CdR), Vieillissement, Mâchoires de Pandémonium (CdR) et X Vivant (CdR) ; #8, Lassitude de Phein (CdR) et Mâchoires de Pandémonium (CdR).*

Protection : Aucune, mais la substance particulière qui compose leur corps leur fait subir des dégâts minimaux liés aux attaques d'armes à feu.

Perte de santé mentale : 0/1D8.

Alors que les investigateurs montent à bord, ils sont attaqués par deux Lengites. Le premier a les mêmes caractéristiques que le n°4 décrit page 25. Le second est Corb-Jinn, le coléreux capitaine du navire. C'est un lâche qui se rend à la moindre blessure. Si les investigateurs emportent la bataille, ils ont intérêt à le garder en vie puisqu'il sait comment diriger ce bâtiment.

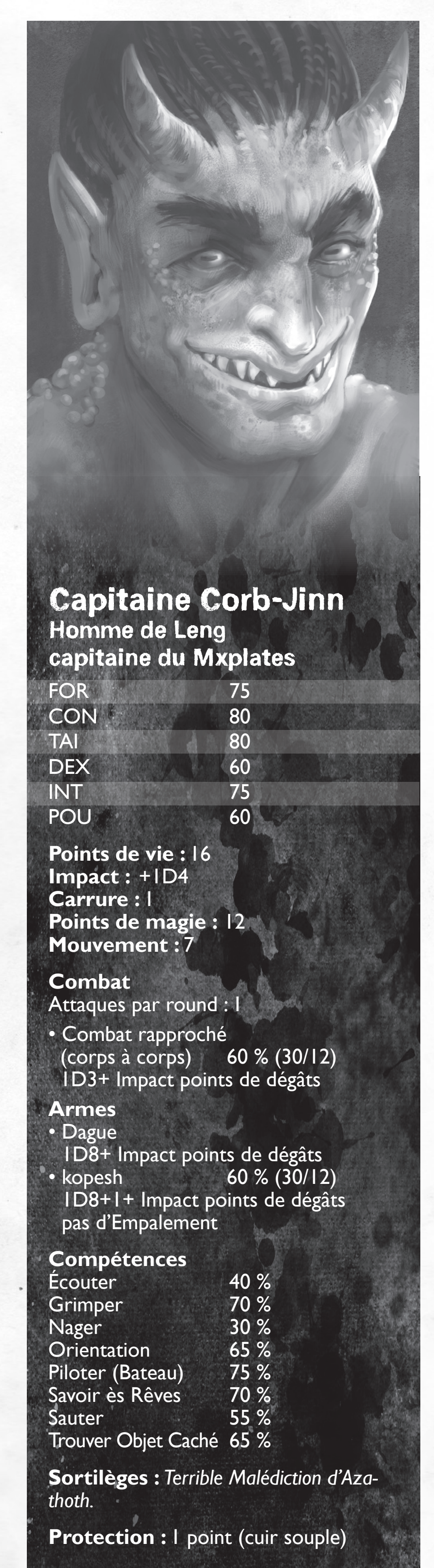
Une fois ces deux adversaires neutralisés, l'exploration du bateau peut commencer. On y trouve d'autres armes lengites, 1D3 armures de cuir puantes (2 points), une paire de Lunettes de navigation (longue-vue), et des réserves de nourriture (notamment de la viande salée des plus suspectes) et d'équipement (cordes, voiles, vêtements chauds, etc.). Il y a aussi une petite fortune en rubis et 1D3 fioles de somnifère d'arbre de Lune des bêtes lunaires.

J'écris ces mots convaincu de ma fin prochaine. Mes ravisseurs refusent de me dire ce qu'il va advenir de moi mais je crains le pire. Dans ces circonstances, j'ai été autorisé à laisser ce testament à qui viendra ici après moi, en espérant que vous aurez plus de chance que votre serviteur.

À qui trouvera ceci, je vous serais éternellement reconnaissant de faire savoir à ma femme Sélène et à ma fille Luna que mes dernières pensées ont été pour elles. Transmettez-leur toute mon affection. On peut les joindre à Montmorency Park, Californie, USA. Que Dieu vous bénisse de délivrer ce message.

Byron Humphrey, gentleman

Aide de jeu 4
Le testament de Byron Humphrey




© Fantasy Flight Games

Capitaine Corb-Jinn
Homme de Leng
capitaine du Mxplates

FOR	75
CON	80
TAI	80
DEX	60
INT	75
POU	60

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de magie : 12
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 1
- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3+ Impact points de dégâts

Armes
- Dague
  1D8+ Impact points de dégâts
- kopesh 60 % (30/12)
  1D8+1+ Impact points de dégâts
  pas d'Empalement

Compétences

Écouter	40 %
Grimper	70 %
Nager	30 %
Orientation	65 %
Piloter (Bateau)	75 %
Savoir ès Rêves	70 %
Sauter	55 %
Trouver Objet Caché	65 %

Sortilèges : *Terrible Malédiction d'Azathoth.*

Protection : 1 point (cuir souple)

Le capitaine Corb-Jinn est un individu obscène et vicieux. Grand et fort, il arbore les traits caractéristiques de sa race : cornes de 10 cm, sourire trop large, menton caprin et yeux jaunes bridés.

Capturé, il refuse tout d'abord de coopérer. Il sait où Humphrey a été emmené mais, avant de le révéler, il souhaite mesurer à quel point l'équipe tient à le retrouver. Si les investigateurs trouvent le message d'Humphrey et ses évidentes références à la Lune, Corb-Jinn ricane et leur demande s'ils veulent toujours courir après lui. Quand il se rend compte qu'ils sont prêts à risquer ce voyage pour récupérer Humphrey, il se montre surpris mais ravi.

Le capitaine lengite, maintenant expansif, n'est que trop heureux de les emmener sur la Lune où il compte bien les livrer à Vredni Vorastor et toucher une récompense à la mesure de l'exploit. Sans lui, les investigateurs ne peuvent guère espérer atteindre cet astre. Le rusé Lengite ne les conduit certainement là-bas que pour les trahir, mais ils n'ont pas vraiment le choix.

Capturés

Si les investigateurs sont capturés par les hommes de Leng et les caoutchouteuses bêtes lunaires, ils sont ligotés en attendant leur départ pour la Lune. Les prisonniers reçoivent de l'eau et de la nourriture des plus suspectes mais ne sont pas particulièrement maltraités, à moins de provoquer la colère de leurs geôliers. Dans ce cas, quelques heures de torture devraient suffire à convaincre les coupables de changer d'attitude, qui subiront 1D4 points de dégâts et une perte de SAN équivalente.

Les investigateurs apprennent qu'ils doivent être remis à Vredni Vorastor, l'Homme sur la Lune. Celui-ci les gardera prisonniers jusqu'à l'arrivée du destinataire final, mais par qui ou quoi, il ne sera fait aucune allusion.

Les investigateurs peuvent essayer de s'évader avant que le navire ne quitte la mer. C'est au Gardien de décider du succès d'une telle tentative en fonction des actions des joueurs. Ils peuvent aussi tenter leur chance pendant le périple vers les Colonnes de Basalte de l'Ouest (voir Chapitre Quatre) : là encore, le Gardien est libre de la mise en place. L'équipage compte deux Lengites et une bête lunaire pour chaque prisonnier.

Si les investigateurs restent prisonniers pendant tout le Chapitre Quatre, ils ne peuvent qu'admirer, impuissants, les diverses merveilles rencontrées au cours de ce voyage à travers les mers et l'espace. Ils n'auront pas non plus l'occasion de s'adjoindre les compagnons de quête envisagés dans ce chapitre, et leurs chances de réussite sur la Lune s'en trouveront amoindries. N'hésitez donc pas à encourager leur évasion.

Expérience

Qu'ils soient prisonniers ou geôliers, le Gardien devrait permettre aux investigateurs, à ce niveau de l'aventure, de faire leurs jets d'expérience. Même s'ils n'ont pu obtenir aucun jet d'expérience, chacun reçoit 1D4 points en Savoir ès Rêves. Ce gain automatique ne concerne que les investigateurs qui vivent leur première aventure dans les Contrées du Rêve et reflète une connaissance rudimentaire et superficielle de ce nouveau monde.

Croisière pour la Lune

Chapitre Quatre, où les investigateurs rencontrent de nouveaux compagnons et entreprennent un fantastique voyage jusqu'au bord du monde et au-delà.

Les investigateurs embarquent maintenant pour une destination qu'aucun homme ne choisit de son plein gré : la face cachée de la Lune. Sous les ordres de leur « prisonnier » autoritaire, l'homme de Leng Corb-Jinn, les investigateurs doivent naviguer à bord de la caraque noire Mxplates à travers la quasi-totalité des Contrées du Rêve, de la Mer Cérénarienne à la Mer du Sud, croiser devant les Six Royaumes et les Royaumes Fantastiques et plonger au-delà des légendaires Colonnes de Basalte de l'Ouest, derrière lesquelles s'étend, dit-on, la fabuleuse Cathurie.

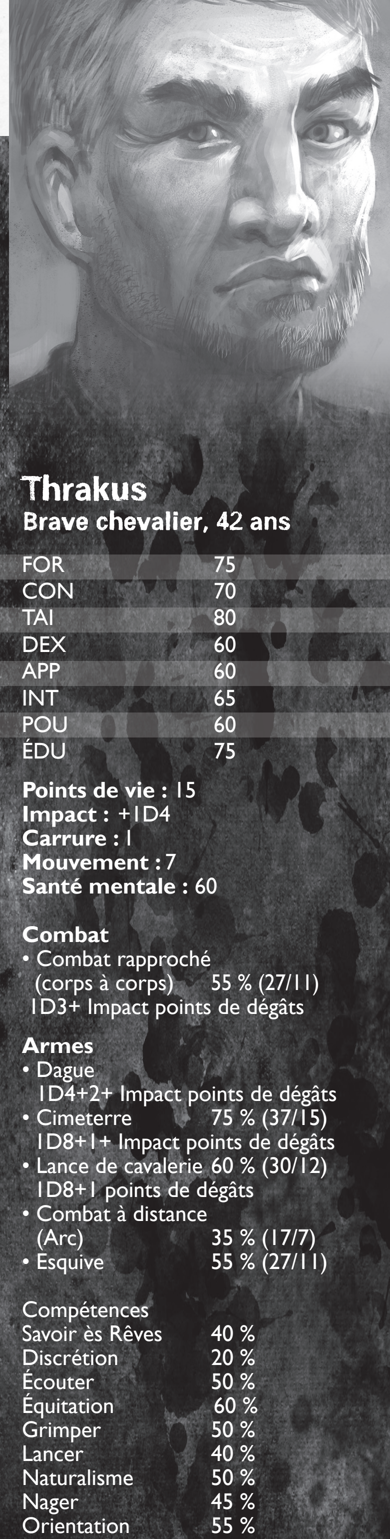
Le capitaine lengite est un commandant brutal et sarcastique, que les investigateurs devront certainement remettre à sa place de temps à autre. Bien que vindicatif, il tient beaucoup à conduire sur la Lune ces hommes de l'Éveil insensés. L'exploit devrait lui valoir les faveurs des bêtes lunaires et de l'Homme sur la Lune. Il se contente donc, pour l'instant, de diriger la manœuvre d'une langue perfide, sans réagir aux insolences et insultes de son équipage quand il est allé trop loin. Rira bien qui rira le dernier. Ses explications toujours changeantes de la signification du nom du navire, Mxplates, qu'il appelle un jour « Chandelle de Cadavres », le lendemain « La Péniche de l'Homme Mort » et la semaine suivante « Lune Noire » ou « L'Assassiné » ne sont qu'un exemple de son humour particulier.

Le voyage jusqu'au bord du monde dure à peu près 30 jours moins 1 jour par membre d'équipage, parmi lesquels il faut éventuellement compter les chevaliers et, plus tard, les compagnons de quête (voir pages 30-31). La durée minimale est de 20 jours. Pour chaque jour de voyage, le Gardien choisit ou détermine avec 1D8 un événement de la table des Rencontres Maritimes.

Rencontres maritimes

(en choisir une chaque jour ou lancer 1D8)

1	Tempête
2	Éléphant de Mer (une fois seulement)
3	Navire marchand
4	Chimère de Nuages
5	Tritons
6	Aucune rencontre
7	Dauphin
8	Île



Thrakus

Brave chevalier, 42 ans

FOR	75
CON	70
TAI	80
DEX	60
APP	60
INT	65
POU	60
ÉDU	75

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 60

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3+ Impact points de dégâts

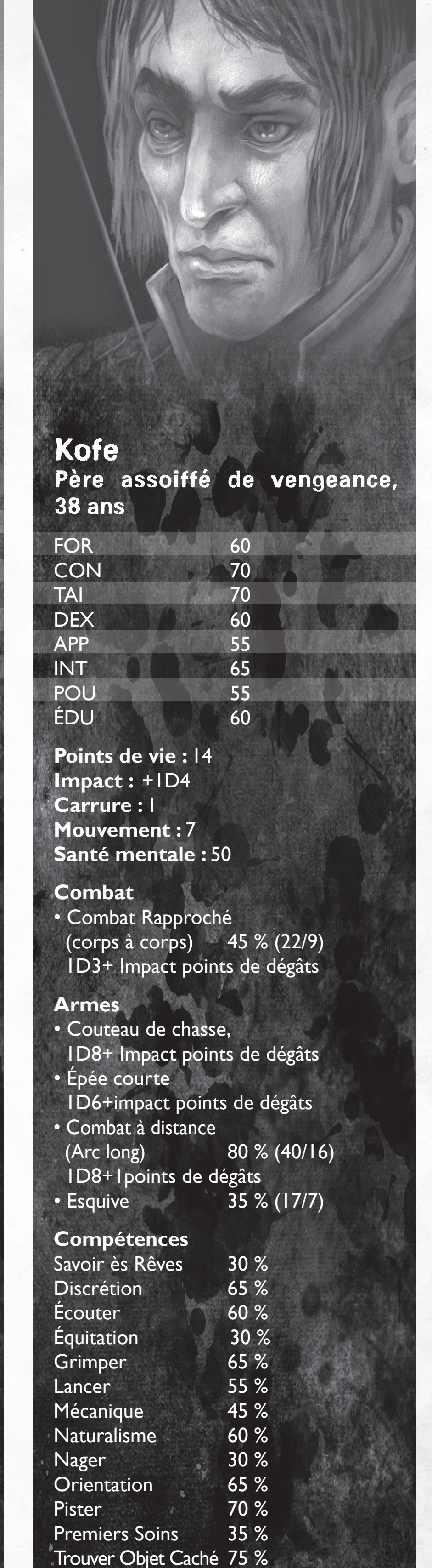
Armes
- Dague
  1D4+2+ Impact points de dégâts
- Cimeterre 75 % (37/15)
  1D8+1+ Impact points de dégâts
- Lance de cavalerie 60 % (30/12)
  1D8+1 points de dégâts
- Combat à distance (Arc) 35 % (17/7)
- Esquive 55 % (27/11)

Compétences

Savoir ès Rêves	40 %
Discrétion	20 %
Écouter	50 %
Équitation	60 %
Grimper	50 %
Lancer	40 %
Naturalisme	50 %
Nager	45 %
Orientation	55 %
Piloter (Bateau)	20 %
Pister	25 %
Premiers Soins	40 %
Trouver Objet Caché	55 %

Armure : 7 points (haubert de mailles) et 2 points (bouclier)

Thrakus est un chevalier austère, grand et costaud. Ses yeux sont froids, sa barbe et ses cheveux taillés court et ses vêtements simples à l'extrême. Il est le plus âgé, le plus fidèle et le plus respecté des hommes du roi. Son sens de l'honneur et de la chevalerie est légendaire. Il ne se joint à la quête que pour la gloire de son roi, l'honneur et la célébrité n'étant que secondaires à ses yeux. Thrakus pourrait être un des chevaliers du Roi Kuranes à Céléphaïs ou du Roi (Randolph) Carter d'Ilek-Vad. Il porte son cimeterre, son haubert de mailles et son bouclier.



Kofe

Père assoiffé de vengeance, 38 ans

FOR	60
CON	70
TAI	70
DEX	60
APP	55
INT	65
POU	55
ÉDU	60

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 50

Combat
- Combat Rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
  1D3+ Impact points de dégâts

Armes
- Couteau de chasse,
  1D8+ Impact points de dégâts
- Épée courte
  1D6+impact points de dégâts
- Combat à distance (Arc long) 80 % (40/16)
  1D8+1points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences

Savoir ès Rêves	30 %
Discrétion	65 %
Écouter	60 %
Équitation	30 %
Grimper	65 %
Lancer	55 %
Mécanique	45 %
Naturalisme	60 %
Nager	30 %
Orientation	65 %
Pister	70 %
Premiers Soins	35 %
Trouver Objet Caché	75 %

Kofe est un homme des bois fluet des environs de Hatheg dans les Six Royaumes. Il tient à se joindre à la quête pour se venger de l'Homme sur la Lune qui a enlevé son jeune fils, il y a quelques années de cela. Cet affreux événement a détruit la vie de Kofe qui a vu sa femme mourir de chagrin. Il attend depuis des années l'occasion de prendre sa revanche et la quête lunaire du groupe représente pour lui une chance inespérée. Kofe est un chasseur accompli ; il emmène avec lui son arc et son couteau.

Inuridiss
Sombre sorcier, 75 ans

FOR	45
CON	55
TAI	70
DEX	85
APP	40
INT	85
POU	120
ÉDU	110

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 40

Combat
- Combat Rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)

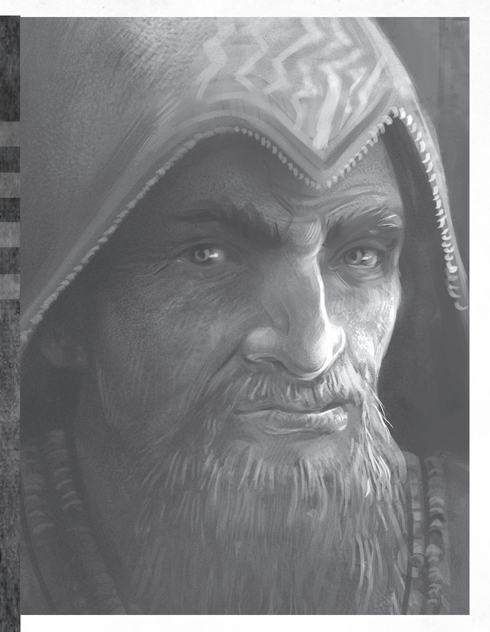
Armes
- Dague bénie 1D4+2 points de dégâts
- Épée longue 25 % (12/5) 1D8+1 points de dégâts

Compétences
Bibliothèque 70 %
Savoir ès Rêves 65 %
Discrétion 35 %
Langues (Chat) 25 %
(Goule) 45 %
Médecine 25 %
Mythe de Cthulhu 40 %
Naturalisme 25 %
Occultisme 35 %
Science (Astronomie) 60 %
Trouver Objet Caché 50 %

Sortilèges* : *Anneaux Concentriques du Ver (CdR), Bénir la Lame (CdR), Bouclier de Flamme (CdR), Contacter une Goule, Épuiser le Pouvoir, Esprit de fer (CdR), Flamme vacillante (CdR), Suggestion Mentale, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Lassitude de Phein (CdR), Lévitation, Signe des Anciens, Sphères Pourpres de Ptath (CdR), Spirale de Suth (CdR), Toile blanche de Soren (CdR).*

* Étant natif des Contrées du Rêve, Inuridiss ne paye le coût normal en Santé Mentale que pour les sortilèges des Contrées. Les autres ne lui infligent que les pertes minimales prévues. Voir *Les Contrées du Rêve* page 135.

Inuridiss est un sinistre personnage dépourvu d'humour, à la robe couverte de dessins étranges. Il se présente comme un érudit et un magicien désireux de visiter la Lune dans le cadre de ses recherches. Il espère, en fait, glaner sur place du savoir ou des objets magiques et n'hésitera pas à trahir ses compagnons pour les obtenir. Si sa Santé Mentale tombe sous 0, il essaie même de vendre ses partenaires de voyage contre les faveurs éventuelles des habitants de la Lune. Jusque-là, il aide de son mieux ses compagnons de quête. Si les choses tournent trop mal, il a toujours la possibilité d'Invoquer des Maigres Bêtes de la Nuit (ID3+1 de ces créatures répondent à l'appel de son sortilège) et de se faire transporter par elles jusqu'à la Terre des Contrées du Rêve. Inuridiss a déjà visité une partie du Monde Inférieur et dispose de contacts parmi les Goules et les Maigres Bêtes de la Nuit. Il vit dans une tour hantée de la sinistre cité de Hazuth-Kleg. Il emporte avec lui une dague bénie, une épée longue et un sac contenant calepins et crayons ainsi que divers poudres, feuilles et cailloux, son attirail magique.





C'est un long périple et les investigateurs sont sans doute des marins inexpérimentés. Dans ce cas, le Capitaine Corb-Jinn leur enseigne les rudiments de Piloter (Bateaux) nécessaires au voyage. Ils en apprennent ainsi assez pour acquérir une base égale à un cinquième de leur INT ou ÉDU (la plus élevée des deux), une base à utiliser dès qu'un jet de compétence sera à l'ordre du jour. Si le Gardien le permet, ils peuvent aussi profiter de cette traversée pour s'instruire dans d'autres compétences ou sortilèges. Les investigateurs occupés par leurs études ne peuvent pas, bien sûr, améliorer la vitesse du navire.

Les escales

Les investigateurs vont croiser devant la plupart des grands ports des Contrées du Rêve et ils voudront peut-être y faire escale pour se ravitailler ou se renseigner. Ils détiennent maintenant un trésor en armes et rubis qui leur

Jimfree
(alias Jimmy Carlson), Natif de l'Éveil interné, 29 ans

FOR	60
CON	55
TAI	65
DEX	70
APP	50
INT	60
POU	55
ÉDU	70

Points de vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé mentale : 30

Combat
- Combat Rapproché (corps à corps) 55 % (22/11) 1D3+ Impact points de dégâts

Arme :
- Bâton de marche, 1D8+ Impact points de dégâts
- Esquive 45 % (22/9)

Compétences
Baratin 45 %
Bibliothèque 55 %
Comptabilité 65 %
Savoir ès Rêves 15 %
Discrétion 40 %
Droit 35 %
Écouter 40 %
Langues
Latin 35 %
Nager 45 %
Persuasion 25 %
Piloter (Bateau) 15 %
Psychanalyse 15 %
Psychologie 15 %
Rêver 15 %

Jimfree (Jimlibre) est le nom qu'a adopté un jeune homme nerveux très désireux de se joindre à la quête des investigateurs. Il affirme être un vagabond à la recherche d'aventure, mais un test réussi de Psychologie montre que son histoire ne tient pas debout ; de plus, un test réussi d'Idée permet de remarquer que son langage n'est pas typique des Contrées du Rêve – mais plutôt du Monde de l'Éveil ! Car c'est bien de là qu'il vient, son vrai nom est Jimmy Carlson. Il était comptable et étudiait le droit en Caroline du Nord. Malheureusement, ses souvenirs de la Grande Guerre et la mort récente de son père ont provoqué une dépression nerveuse qui lui a valu d'être interné. Depuis, il a découvert la route qui mène aux Contrées du Rêve, dans lesquelles il voyage et vit des aventures, un luxe qui lui est totalement inaccessible dans sa vie éveillée. Jimfree veut se joindre à la quête lunaire des investigateurs car c'est l'occasion de sa vie. S'il est victime d'un type quelconque de folie dans les Contrées du Rêve ou s'il croit sa vie menacée, il tente de se réveiller et marmonne « Réveille-toi, réveille-toi, réveille-toi » encore et encore. Ses seules possessions se résument à quelques vêtements simples, un couteau et un bâton de marche.

permet bien des trocs. Si des chevaliers de Kuranes accompagnent l'expédition dans les Terres Interdites, ils vont vouloir rentrer à Céléphaïs. Soulignons que le mystérieux vaisseau noir n'est pas toujours bien reçu dans certains ports où l'on se méfie de ses origines extraterrestres. Mais son équipage étant essentiellement humain, il ne devrait pas être interdit d'accoster.

En plus des possibilités de ravitaillement, ces ports permettent aux investigateurs d'être contactés par ceux qui souhaiteraient se joindre à leur quête. Il semble que les nouvelles voyagent particulièrement vite dans les Contrées du Rêve et bientôt, à chaque nouvelle escale, leur destination est connue et enviée. Et il s'avère que certains natifs des Contrées du Rêve (et un autre personnage) ont leurs propres raisons de vouloir gagner la Lune. Le Gardien peut introduire dans l'aventure autant de ces compagnons potentiels qu'il le souhaite, mais ce sont les investigateurs qui décident en dernier ressort s'ils les emmènent ou non. Ces compagnons de quête sont décrits pages 30-31.

Le Mxplates va croiser successivement devant les ports de Céléphaïs, Hlanith, Nithy-Vash. Rinar, Zakarlon, Thorabon, Dylath-Leen, Bahama et Aphorat. Même le capitaine Corb-Jinn déconseille vivement de toucher terre dans les terrifiants Royaumes Fantastiques de Zak, Thalarlon, Zura et Sona-Nyl. La durée moyenne du voyage entre chaque port est de 1D3 jours. Bien sûr, rien n'oblige les investigateurs à faire escale à chaque fois. Pour vous familiariser avec toutes ces cités, consultez Les Contrées du Rêve.

Tempête : Une dangereuse tempête en mer avec des vents furieux, des pluies diluviennes, et de monstrueuses vagues écumantes. La durée de ce genre de tempête est très aléatoire. Le premier accès de fureur des éléments peut rapidement faire place à une simple pluie, mais d'autres grains et bourrasques risquent alors de surprendre le navire. La durée totale de la perturbation est de 3D10 heures et plus. Pour que le navire poursuive sa course en toute sécurité, des réussites en Piloter [Bateau] doivent être obtenues par quatre membres de l'équipage (tous peuvent faire un jet, mais un seul par personnage). Chaque échec ajoute 1 journée à la durée du voyage vers les Colonnes de Basalte ; les échecs critiques indiquent éventuellement des dommages à la mâture ou aux voiles, la chute d'un homme à la mer ou une déviation plus importante encore de la course du navire.

Éléphant de mer : Dans les Contrées du Rêve, ce nom désigne une tout autre créature que dans le Monde de l'Éveil : un monstre marin d'une taille prodigieuse. L'équipage repère d'abord, au loin, un jaillissement d'écume, mais un test réussi de Naturalisme indique qu'il ne peut s'agir d'une baleine. Si le navire s'approche de l'Éléphant de Mer, ce dernier se retourne et attaque. Il se dresse hors de l'eau le long du bâtiment et cherche à attraper une proie sur le pont. Il se réfugie sous les vagues dès qu'il a pu s'emparer d'un morceau conséquent ou subi des dommages supérieurs à la moitié de ses Points de Vie. L'Éléphant de Mer est encore plus gros que son équivalent terrestre. Il est doté d'une queue de poisson, d'une peau écailleuse, d'évents jumeaux et d'une paire de nageoires antérieures griffues. Comme son homologue terrestre, il arbore de grandes oreilles (les ouïes), d'impressionnantes défenses et une trompe préhensile.

Navire marchand : Une voile lointaine est repérée à l'horizon : un navire marchand. Une longue-vue permet de déterminer son pavillon et son port d'attache. Il pourrait être de Dylath-Leen, Céléphaïs, Hlanith, ou d'une douzaine d'autres ports des Contrées. Il pourrait même s'agir d'une galère noire, bien que cela ne soit pas recommandé. Les marins préfèrent généralement rester à

Éléphant de mer,
Monstre marin prodigieux,

FOR	300
CON	125
TAI	350
DEX	35

Points de vie : 48
Impact : +7D6
Carrure : 8
Mouvement : 10 (nage)

Combat

Attaques par round : 1 ou 2

Option de combat rapproché : Chaque round, il peut attaquer avec sa trompe ou avec ses défenses, ou avec chacune de ses nageoires antérieures. Quand il réussit à enserrer une victime dans sa trompe, il lui porte, au round suivant, ses autres attaques au double des chances normales.

- Combat Rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
- Défenses 1D8+ Impact points de dégâts
- Nageoires (x2) 1D6+ Impact points de dégâts
- Trompe, 1D6+ Impact points de dégâts

Protection : 6 points (écailles)

Perte de santé mentale : 0/1D8

Cinq tritons,
carnivores marins

Carac.	M1	M2	M3	M4	F1
FOR	85	95	90	100	70
CON	50	50	45	60	50
TAI	85	85	90	100	65
DEX	60	50	65	40	60
INT	60	50	65	65	65
POU	45	50	40	50	65
Points de vie :	14	14	14	16	12
Impact :	+1D6	+1D6	+1D6	+1D6	+1D4

Carrure moy. : 3
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 8 (nage)

Combat

Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Un triton utilise ses griffes ou son harpon au corps à corps.

- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
- Griffes 1D6 + Impact points de dégâts
- Harpon (mâles), 1D8 + Impact

Sortilèges : La femelle connaît une variante d'*Appâter les Humains* qui lui permet de prendre l'apparence d'une belle jeune femme.

Protection : 2 points (écailles)

Perte de santé mentale : 0/1D4

bonne distance des vaisseaux noirs de tous types – galères et autres – mais les investigateurs réussiront peut-être à obtenir un entretien après échange de signaux. La plupart des loups de mer s'entraident amicalement quand ils se rencontrent sur les océans, exception faite, bien sûr, des pirates et des vaisseaux noirs. S'il y a lieu, les deux navires pourraient échanger ravitaillement, marchandises, nouvelles et conseils ou même des passagers (des compagnons de quête, par exemple).

Chimère de nuages : Les investigateurs décèlent la présence de cette créature quand un nuage blanc pelucheux se met à descendre très lentement vers eux. Une réussite de Savoir ès Rêves les avertit dans ce cas du sort qui les guette. Sinon, les jets de Savoir ès Rêves peuvent attendre que la créature forme un « œil » et commence à larguer sur eux ses pattes semi-matérielles. La Chimère de Nuages peut être esquivée sur une réussite de Piloter (Bateau) ; en cas d'échec, elle ne repart qu'après avoir absorbé une ou deux victimes.

Tritons : Cette rencontre se produit pendant une période de calme à bord, en début de matinée ou en fin d'après-midi, quand l'homme de barre est certainement seul, voire à moitié endormi. À sa grande surprise, il entend une voix féminine qui l'appelle. Une splendide jeune femme nue flotte dans les vagues près du Mxplates. Elle est blonde, mince et sculpturale. Son sourire est un enchantement à lui seul. Elle demande à voix basse à son interlocuteur de la rejoindre pour nager un peu. Elle se dit timide et préfère donc qu'il ne dérange pas les autres. Si le matelot semble hésitant, elle lui promet un baiser qui lui permettra de respirer sous l'eau pendant des heures et de découvrir avec elle les nombreuses merveilles des profondeurs. S'il refuse, elle affiche une moue déçue, exhibe son corps irrésistible et mendie de la compagnie. Si le marin appelle ses compagnons, elle attend timidement mais s'enfuit s'il apparaît que sa suite n'a pas l'avantage du nombre. Dans le cas contraire, elle s'enhardit peut-être et les invite tous à se baigner avec elle.

Si le matelot la rejoint, les compères de la belle surgissent des profondeurs. Ce sont des Tritons, le produit d'une hybridation entre Profonds et Gnorri. Une fois que la femelle a convaincu sa victime d'entrer dans l'eau, l'illusion qui la faisait passer pour femme se dissipe et elle apparaît tout aussi inhumaine que ses compagnons mâles.

Les Tritons tentent d'entraîner le marin solitaire dans les profondeurs en opposant leur FOR à la sienne. Si la victime obtient une réussite de Chance, elle a le temps de crier avant de s'enfoncer. Les Tritons ne songent qu'à gagner les profondeurs avec leur prise, qu'ils défendent le cas échéant à coups de harpons. Ils s'enfuient dès qu'ils ont piégé une proie, ou bien qu'il s'avère que personne ne veut entrer dans l'eau, ou que plus d'un des leurs a été tué.

Les quatre premiers jeux de caractéristiques concernent les mâles, le dernier la femelle.

Aucune rencontre : Rien de dangereux, en tout cas. Mais vous pouvez intriguer les investigateurs avec d'étranges débris flottants, un rassemblement impressionnant d'oiseaux marins, des ruines sous-marines, le ballet d'un banc de baleines ou d'étranges silhouettes filant dans les eaux ou les airs.

Dauphins : Une bande de dauphins est repérée alors qu'elle cabriole à distance sans jamais s'approcher du Mxplates. Une réussite de Naturalisme rappelle que ces mammifères marins se montrent généralement plus curieux envers les hommes. Le capitaine lengite rétorque éventuellement que le Mxplates ne risque guère d'être confondu avec un des navires amicaux de la Terre. C'est bien dommage, ricane-t-il, car la viande de dauphin est si tendre, si savoureuse…

Île : N'hésitez pas à laisser libre court à votre imagination quand vous décrirez les contenus et populations des îles rencontrées au cours du voyage. Il peut s'agir de rocs inhabités ou de paradis tropicaux où la jungle bouillonne de vie avec chants d'oiseaux, cascades et arbres croulant sous les fruits. Elles peuvent être habitées par des tribus primitives, des pirates assoiffés de sang ou de petites communautés de nomades des mers. Elles peuvent même constituer un organisme vivant autonome, éventuellement capable de nager, ramper ou plonger. La plupart représentent d'abord pour les marins harassés une escale bienvenue, un endroit où l'on peut se reposer, se ravitailler ou même effectuer des réparations.

Les Colonnes de Basalte de l'Ouest

Après plusieurs semaines de voyage, l'équipage repère enfin les énormes Colonnes de Basalte de l'Ouest. Ces monolithes de plusieurs centaines de mètres de diamètre sont espacés d'environ 2000 mètres et s'enfoncent dans les nuages à des kilomètres d'altitude. À leur pied, l'océan disparaît sous les embruns et le grondement de l'eau étreint les cœurs les plus vaillants.

Corb-Jinn prend la barre et conseille à l'équipage de s'accrocher ou de se réfugier dans la cale. Si le Lengite n'est pas présent, un test de Piloter (Bateau) ou un test majeur d'Idée peut suggérer la manœuvre à suivre. Emporté par le courant, le Mxplates plonge entre les monstrueuses colonnes, là où l'horizon disparaît pour faire place aux ténèbres…

… et s'élance dans le vide ! À moins d'un test réussi en DEX, chaque membre d'équipage encaisse 1D6-1 points de contusions dans la fantastique embardée qui secoue le navire quand il franchit le bord du monde. Si vous le souhaitez, un échec grave se traduit par une chute par-dessus bord ou dans l'inconscience. L'homme de barre doit lui-même réussir un test de Piloter (Bateau) pour éviter à son navire d'être happé par les déferlantes et de tournoyer sans contrôle. Après un test raté, les prochains auront un dé de malus. Quand les chances du timonier sont ainsi ramenées au-dessous de 0, le navire part dans une folle vrille qui détruit sa mâture et le laisse désemparé. L'équipage n'a plus qu'à espérer être secouru par une des galères noires si redoutées. Quoi qu'il en soit, ce bond démentiel dans l'espace justifie une perte de 0/1D3 points de SAN.

Cette épreuve ne représente que la première terreur du périple spatial qui attend les investigateurs. Dans les minutes qui suivent le plongeon dans l'espace, ils entendent d'étranges bruissements et des rires étouffés. Quelque temps après, 1D4 créatures, immenses et étranges, flottent à perte de vue. Ce sont des assemblages improbables et variés de chairs translucides ou phosphorescentes, de carapaces impénétrables

Chimère des nuages

Carac.	Moy.	Jet
FOR	/	/
CON	130	(TAI/2) x5
TAI	102	(1D100) x5
DEX	52	(3D6) x5
INT	17	(1D6) x5
POU	52	(3D6) x5

Points de vie moy. : 39
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 10
Mouvement : 4 - flottement

Combat

Attaques par round : variables.
Elle attaque plusieurs fois par round. Elle mord une fois par bouche par ennemi et attaque avec ses excroissances qui ne frappent qu'une fois par round chacune.
Enroulement : Les pattes ne causent pas de dommages physiques, mais lorsque l'une d'elles touche sa cible, elle reste enroulée autour d'elle. Pour chaque patte ainsi liée, les dommages théoriques d'une morsure augmentent d'1D6.

Morsure : Elle ne provoque pas de dégâts physiques. Si la morsure emporte le test opposé contre le combiné TAI et POU, la cible est transformée en brouillard blanc et absorbée dans la masse nuageuse

- Morsure 40 % (20/8)
  1D3+1/10e de la TAI de la Chimère de nuage
- Enroulement 25 % (12/5)
  Augmente la prochaine morsure d'1D6

Protection : Aucune, mais les armes d'estoc ne font aucun dommage aux chimères de nuage. Une chimère de nuage régénère à hauteur de la totalité de sa TAI (arrondir les fractions à l'inférieur) par round, jusqu'à la mort.

Perte de santé mentale : 0/1D6.



ou de substances vaporeuses, de tentacules ou de pattes griffues. Ce sont les Larves des Autres Dieux. La vue de ces horreurs qui convergent vers le Mxplates coûte 1D3/2D8 points de SAN. Les choses palpent maladroitement la coque, le mât et les châteaux, comme si elles cherchaient à tâtons les parties carnées d'un étrange coquillage. S'il est encore en vie, Corb-Jinn confie la barre à quelqu'un d'autre et se plante à l'avant pour crier quelque chose. Une réussite de Mythe de Cthulhu permet de reconnaître la dernière syllabe du terrifiant nom secret d'Azathoth. En l'entendant, les choses sifflent furieusement et se laissent de nouveau glisser dans le vide. Si Corb-Jinn n'est pas présent, une réussite de Mythe de Cthulhu permet d'identifier ces monstres et un second test, majeur cette fois-ci, indique le moyen de s'en débarrasser. Le sorcier Inuridiss peut aussi connaître le secret. Si personne n'est capable de les chasser, le Gardien peut mettre en scène l'attaque. Les caractéristiques des larves sont données par la suite.

Après avoir paré à ces dangers immédiats, les investigateurs peuvent continuer leur voyage vers la Lune. La face cachée se trouve à 3 jours de navigation spatiale. Chaque jour, choisissez ou déterminez avec 1D6 une des Rencontres spatiales présentées dans la table ci-dessous afin d'animer le parcours du Mxplates.

Larve des autres dieux : Le Mxplates se trouve de nouveau confronté à une des ignobles Larves des Autres Dieux. Si la vigie ou l'homme de barre réussit un test de Trouver Objet Caché, la chose peut être repérée de loin et définitivement semée sur deux tests réussis de Piloter (Bateau). Trois échecs successifs indiquent qu'elle comble entièrement son retard sur le navire et attaque. Si Corb-Jinn est prévenu, il peut encore utiliser le Nom Terrifiant pour chasser le monstre.

Cette larve est une grosse masse grise, vaporeuse, d'une dizaine de mètres de long. Divers bras épais sont fixés sur le corps allongé. Tous sont terminés par de petites griffes destinées à accrocher les proies, sauf celui qui porte la bouche, une chose molle et circulaire. La créature attaque en agrippant son adversaire (le navire dans notre cas),

Rencontres spatiales

(en choisir une chaque jour ou lancer 1D6)

1	Larve des Autres Dieux
2	Galère noire
3	L'épave (une fois seulement)
4	Pluie de météorites
5	Vent stellaire
6	Aucune rencontre

tout en écrasant ses proies (l'équipage) d'une patte. Une fois la victime réduite en bouillie, la larve vient poser sa bouche dessus et l'aspire bruyamment. La chose s'en va quand elle a dévoré deux personnages et s'enfuit dès qu'elle a perdu la moitié de ses PV ou qu'on lui oppose du feu sous quelque forme que ce soit.

Galère noire : C'est sans doute avec horreur que les investigateurs vont découvrir cette galère noire qui arrive des ténèbres de la face cachée de la Lune. Une réussite en Trouver Objet Caché permet de repérer le minuscule objet en mouvement et une longue-vue de l'identifier. L'équipage doit maintenant décider de sa réaction. Faut-il essayer de l'éviter ? Leur propre vaisseau a aussi dû être repéré et la manœuvre pourrait déclencher une poursuite. Vont-ils continuer nonchalamment ? Contacter la galère par signaux ? Attaquer ce bâtiment malgré l'importance évidente de l'équipage ?

Corb-Jinn refuse de donner son avis, même sous la menace ; lui mort, ses passagers n'ont aucune chance d'atteindre la Lune si ce n'est pour s'y écraser. Une réussite d'Idée peut suggérer qu'il vaut mieux continuer normalement, quitte à se déguiser en Lengites ; un simple turban bossu suffit à cela. Les deux navires passent à peine à portée de hurlement si les investigateurs ne font rien pour se faire remarquer. S'ils attirent l'attention, la grande galère noire s'approche du Mxplates pour y jeter ses grappins et le submerger d'une horde d'hommes de Leng et de bêtes lunaires. Les investigateurs sont alors certainement capturés et livrés enchaînés à Vredni Vorastor. À vous de mettre en scène ce combat (voir les caractéristiques p. 25, 27 et 29) Il est à espérer que les choses n'en viendront pas là. Le capitaine Corb-Jinn compte bien engranger une récompense fantastique pour avoir remis à Vredni Vorastor un groupe entier d'hommes de l'Éveil et il ne tient pas à partager la gloire de cet exploit avec tout l'équipage d'une galère. Pour cette raison, il décidera peut-être de conseiller les investigateurs sur l'attitude à adopter. Sauf erreur stupide de l'équipe, les deux navires se croisent sans incident. L'équipage de la galère les salue de la main, avec sans doute quelques signes de reconnaissance et hurlements de salutation, puis cesse de s'intéresser au Mxplates si aucune gaffe sérieuse ne vient l'alerter (attaque, têtes nues dépourvues de cornes, etc.). Après tout, aucun être humain n'est jamais venu de son plein gré sur la Lune, il faudrait qu'il soit complètement fou.

L'épave : Cette rencontre ne peut survenir qu'une fois : sur un autre 3, relancer le dé ou considérez-le comme un « Aucune rencontre ». Un objet de grande taille est repéré alors qu'il flotte dans le lointain : un navire. Examiné de plus près, le bâtiment s'avère être un trois-mâts à la dérive. Sa coque est marquée de cratères percés par les météorites. Ses mâts ont été emportés et ses ponts ne sont plus occupés que par divers débris couverts de gel. Le bois craque et grince sinistrement dans le silence mortel de l'espace. Un test de Savoir ès Rêves ou un test majeur d'Histoire permet de dater cette épave à au moins deux siècles. L'équipage souhaitera sans doute l'aborder pour l'explorer. Les deux navires sont alors liés bord à bord et les explorateurs précautionneux s'encorderont à leur propre navire.

Il n'y a aucun signe de vie à bord. Dans les quartiers de l'équipage, un unique cadavre desséché occupe une des couchettes. Quelques armes encore utilisables peuvent être trouvées ici : épées, dagues, boucliers et javelots (1D3 de chaque). Un de ces boucliers est très particulier ; voir plus loin.

Dans les quartiers du capitaine, un autre corps desséché repose sur la couchette, les mains paisiblement croisées sur la poitrine. Le journal de bord est posé sur le petit bureau de cette cabine. Il conte la triste fin du navire et il faut une dizaine heures pour le lire (la moitié pour le feuilleter). Sa lecture accorde aussi un gain de 2 points en Savoir ès Rêves. Voir l'Aide de Jeu n°5 p. 36.

Comme le laisse entendre le capitaine Tont, un des boucliers est un objet magique. De type normand, il porte le symbole de l'étoile mais ne montre rien de remarquable (+2 en armure). Pourtant, si son porteur prononce son nom, Shinjurak, il active le sortilège Gloire de Seraph (voir *Les Contrées du Rêve*, page 138). Le porteur dépense involontairement les PM nécessaires mais ne perd pas de SAN. Il n'y a aucune limite au nombre de fois où Shinjurak peut être ainsi utilisé, mais la destruction du bouclier entraîne aussi celle de l'enchantement.

Aucun autre article de valeur ne se trouve à bord du Turquoise, qui peut tout de même servir de réserve de bois de chauffage. Si les investigateurs emportent avec eux les cadavres avec l'intention de les ramener un jour sur Terre, accordez-leur une récompense de 1 point de SAN, voire plus s'ils y arrivent. Pour ajouter à la tension, vous avez toute latitude pour faire intervenir une autre rencontre pendant la visite de l'épave.

Larve des Autres Dieux

FOR	225
CON	470
TAI	305
DEX	15
INT	0
POU	150

Points de vie : 78
Impact : +6D6
Carrure moy. : 7
Points de magie : 30
Mouvement : 3 en flottant

Combat

Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Les larves utilisent en attaque au corps à corps leurs pattes.

- Combat rapproché (corps à corps) 30 % (15/6)
- Patte 6D6 points de dégâts

Protection : Aucune, mais elle est immunisée contre les effets du froid et de la gravité, et les armes capables d'Empaler n'infligent à son corps élastique que les dégâts minimums.

Perte de santé mentale : 1/2D6

Pluie de météorites : C'est un autre danger qui guette le Mxplates, une pluie de météorites. Cette fois encore, une réussite de Trouver Objet Caché permet de repérer la nuée de pierres qui fonce sur le navire. La pluie frappe 2D6 rounds plus tard. Quiconque obtient une réussite de Piloter (Bateau) sait que certaines précautions sont nécessaires à la survie du bâtiment. L'équipage dans son ensemble doit encore obtenir trois réussites de Piloter (Bateau) avant de pouvoir se réfugier à fond de cale : la voile doit être abaissée, le gouvernail assuré et l'écoutille refermée. Chaque personne a droit à un jet par round. Une fois les trois réussites obtenues, l'équipage peut descendre dans la cale en sachant qu'il a fait tout ce qui était possible pour assurer la sécurité du navire. Si certaines des tâches nécessaires ne sont pas finies quand la pluie s'abat, ceux qui sont encore sur le pont doivent réussir un test d'Esquive chaque round pour éviter d'être touchés par les pierres qui frappent le navire. Quand quelqu'un est atteint, les dommages infligés sont déterminés avec 1D6 : 1 = 1D3-1, 2 = 1D4, 3 = 1D6, 4 = 1D8, 5 = 1D10, 6 = 2D6.

La pluie de météorites s'acharne sur le navire pendant 1D10 x 30 minutes et certains des impacts contre le pont ou

Notre quête a échoué et nous allons mourir, perdus pour toujours dans l'abîme glacé qui surplombe la Terre. Nous avons été stupides de croire aux contes sur les terres merveilleuses qui s'étendent au-delà des Colonnes de Basalte. Nous avons quitté Ilek-Vad à la recherche de la Cathurie et n'avons trouvé que la mort. Même si nous avons dérivé pendant des semaines, nous sommes réellement morts en franchissant ces bornes terrifiantes. Quand nous avons plongé dans l'Abysse, nos mâts se sont brisés en emportant six courageux marins dans le vide, la moitié de mon équipage. Nous n'avons pas connu un sort plus enviable puisque d'énormes et hideuses créatures ont alors surgi du vide pour arracher trois hommes de plus du navire. Mais ce sont les morts qui ont eu de la chance...

***

Emerson est mort ce matin, emporté par une bourrasque glacée et hurlante qui a secoué le Turquoise. Même son merveilleux bouclier Shinjurak n'aurait pu le sauver de ce sort odieux et imprévisible. Nous sommes condamnés. Sans nos mâts, nous sommes à la merci du vide.

***

Nos réserves de biscuits et de viandes séchées sont presque épuisées. On peut toujours boire quelques gorgées d'eau en faisant fondre le givre qui couvre inlassablement le navire, mais ce n'est maintenant plus qu'une question de jours. Depuis que Melder est mort de froid la semaine dernière, je n'ai pu manger qu'une petite bouchée de viande. Il n'y a plus que Fimm et moi maintenant, et Fimm délire la plupart du temps.

***

Fimm est mort et j'ai à peine la force de tenir la plume. Ces mots seront les derniers que j'écrirai avant de rejoindre les autres. Moi, capitaine Lammer Tont, j'espère qu'on retrouvera un jour nos dépouilles, même si je sais que c'est impossible. Mais si ces mots devaient tout de même être découverts, je demande à qui les lit de ramener nos corps au sein de notre bonne vieille Terre. Je ne sais pas pourquoi mais mourir ici, seul, me semble moins terrifiant que l'idée d'une éternité de dérive dans ce vide glacé. Je vous lègue un avertissement : ne cherchez pas la Splendide Cathurie car ce n'est qu'un mensonge. Que les Grandes Entités m'en soient témoins, nous aurions dû préférer la terre de notre naissance à la terre de nos espoirs et de nos rêves.

Lammer Tont, capitaine du trois-mâts d'Ilek-Vad, le Turquoise.

Aide de jeu 5
Extraits du journal de bord du Turquoise

la coque résonnent comme des coups de canon. Pour chacune des précautions négligées, la durée du voyage sera rallongée de 1 journée. De plus, si le gouvernail n'était pas assuré, un échec critique sur le jet de Chance de l'équipe signifie qu'il a été endommagé et que le bâtiment ne peut que dériver au hasard jusqu'à réparation (réussite de Mécanique). S'il n'y a pas moyen de réparer, le Mxplates n'a plus qu'à espérer le secours d'une des effrayantes galères noires.

Vent stellaire : Surgissant des profondeurs de l'espace, un vent glacé et hurlant vient geler tout le monde jusqu'aux os. Quand il balaye le navire, tous les PJ présents sur le pont doivent réussir un test de DEX avec un dé bonus ou se trouver projetés par-dessus bord, perdus pour toujours dans les ténèbres du néant. Les Gardiens au cœur tendre accorderont peut-être un deuxième test de DEX pour s'accrocher à quelque chose et échapper à ce terrible destin. Les sages se réfugient dans la cale...

... mais quelqu'un doit continuer de tenir la barre, ou le navire pourrait se perdre pendant des jours ou des semaines. Ce malheureux barreur et tous ceux qui restent avec lui sur le pont subissent le froid sauvage de la tempête et ses effets défavorables sur la Santé Mentale. La tourmente dure 1D10 heures et chaque heure passée sur le pont justifie un test de CON pour éviter 1 point de dégâts par gelure. La bourrasque apporte aussi des fragments d'une musique surnaturelle, les échos étouffés de flûtes fendues et de crécelles extraterrestres. On devine à peine ces sons intermittents, mais cette quasi-imperceptibilité ne fait qu'ajouter au trouble qu'ils suscitent : 0/1 point de SAN par heure. Ceux qui se sont réfugiés dans la cale ne perçoivent rien de cette inquiétante musique.

La galère noire est ballottée par la violence des vents mais les endure gaillardement. Même avec un homme à la barre, le Mxplates voit de la durée du voyage augmenter de 1D3-1 jours.

Aucune rencontre : Aucune rencontre importante en tout cas. Le navire pénètre dans un nuage de poussière ou de gravier. Il croise quelques curieux débris flottants : un tonneau, des fragments de mâture, une bouteille ou une arme brisée. Un roc dérivant, étrangement sculpté, s'avère être un squelette (pas nécessairement humain) enchaîné à un rocher, un malheureux abandonné pour toujours dans l'espace. Une mystérieuse lumière est repérée dans le lointain, se déplaçant éventuellement à une vitesse incroyable. D'étranges formes contorsionnées sont entrevues à contrejour dans la lumière de la Lune. Un banc de Flâneurs (d'étranges créatures inoffensives, des

sortes de parapluies luminescents de la taille d'un oiseau originaires des Contrées du Rêve de Mars) vient papillonner autour du Mxplates.

Le manoir sur la Lune

Chapitre Cinq, où une quête prend fin et où de vieux amis se retrouvent sur la face cachée de la Lune.

Après des heures interminables au-dessus des étendues lunaires pâles et désolées, le Mxplates approche de la frontière avec les ténèbres. Au-delà d'une dangereuse chaîne de montagnes, s'étend la face cachée.

La face cachée de la Lune

Ici, le spectre des couleurs change du tout au tout. Alors que les Contrées du Rêve de la Terre ruisselaient de teintes vives, les investigateurs ne rencontrent plus sur la face cachée que des sinistres décors en noir et blanc. Presque tout est décoloré en nuances de gris : les feux irradient dans les jaunes pâles, les visages sont vaguement verdâtres ou frappés de jaunisse et le sang coule en filets brun noir. La face cachée de la Lune des Contrées du Rêve connaît un crépuscule éternel où les ombres sont longues et profondes.

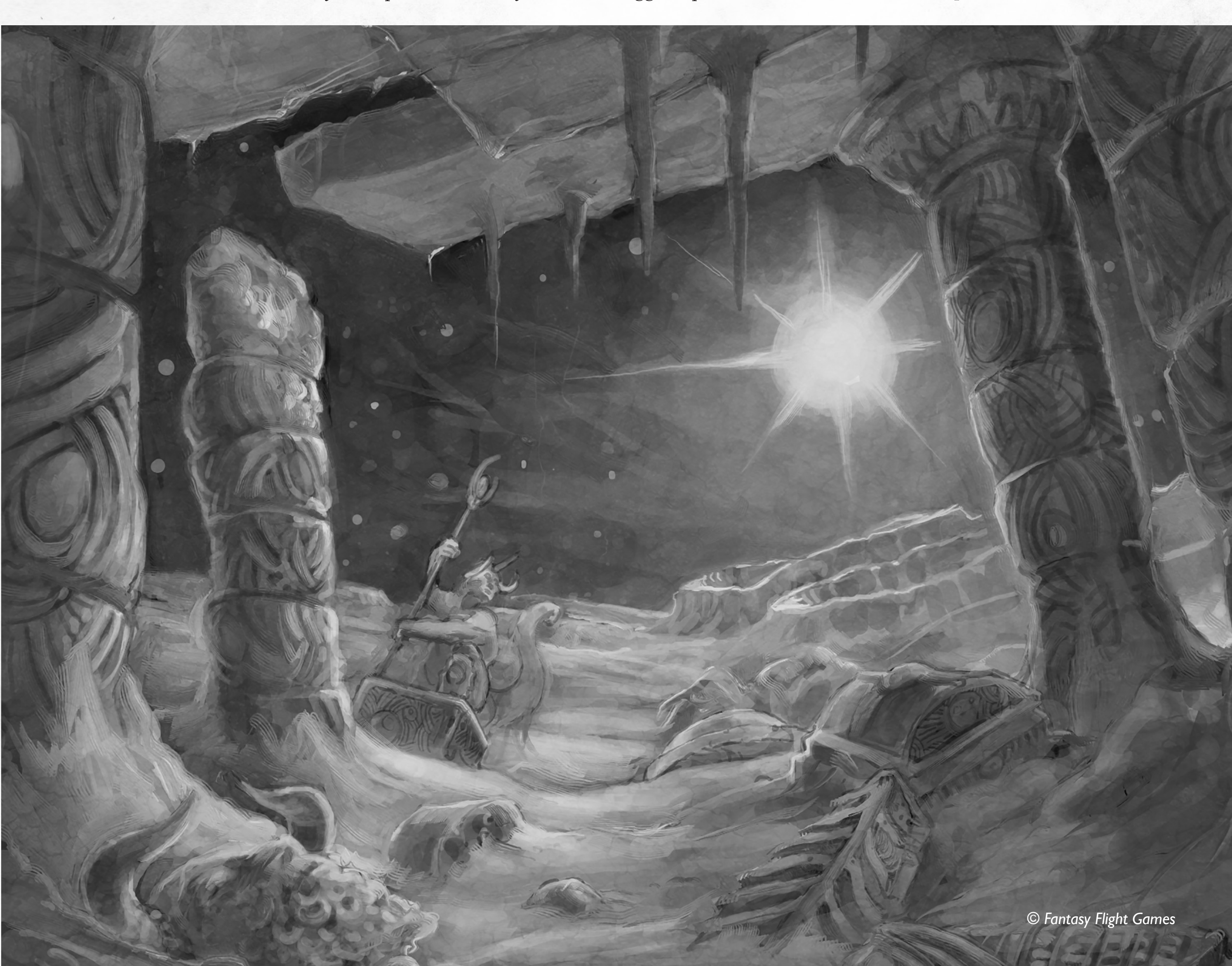
Les flancs et sommets des montagnes recèlent les ruines de nombreux temples de pierre. Corb-Jinn explique qu'aucun Lengite ne sait qui les a construits ni pourquoi, qu'ils étaient déjà là quand son peuple a été emmené en esclavage sur la Lune il y a des millénaires.

Les montagnes cèdent bientôt la place à des collines grises et poussiéreuses, puis à des plaines. Maintenant, les investigateurs peuvent repérer des huttes basses assez semblables à des igloos. Une réussite de Trouver Objet Caché ou un examen à la longue-vue montre quelques silhouettes cornues de Lengites parmi ces habitations.

Enfin, une immense noirceur luisante apparaît à l'horizon, la Grande Mer Lunaire. S'il est toujours là, le capitaine Corb-Jinn reprend la barre et ordonne à tous de s'accrocher. S'il n'est plus à bord, un test de Piloter (Bateau) ou un test majeur d'INT suggère que c'est là que le navire peut se poser. Quel que soit le timonier, il doit réussir un jet de Piloter (Bateau) pour faire « atterrir » son navire en toute sécurité. En cas d'échec, tout l'équipage est soumis à un jet sous DEX pour éviter 1D6 points de dégâts dus aux contusions lors de l'impact ; ceux qui obtiennent un échec critique sont projetés par-dessus bord ou assommés. Si le test de Piloter (Bateau) est un échec critique, le navire s'écrase sur la mer et coule aussitôt. L'équipage subit les mêmes dégâts et chacun doit nager vers un débris flottant pour s'y accrocher – en attendant d'être secouru par une galère noire.

Si un être humain entre dans la Mer Lunaire, il faut ajouter aux éventuels dégâts de noyade une perte de 5 points de CON par round d'inhalation de cette "eau" noire, huileuse et gélatineuse. Les points perdus sont ensuite récupérés au rythme de 5 par jour.

Sur la Grande Mer Lunaire, le Mxplates va rencontrer 1D4-1 des redoutables galères noires des bêtes lunaires (une à la fois). Comme pour la rencontre précédente (dans l'espace), Corb-Jinn, s'il est présent, conseille aux



investigateurs de se déguiser en coiffant un turban et de ne pas bouger. Une réussite d'Idée suggère éventuellement le même conseil si le Lengite n'est plus là pour le donner. Dans ce cas de figure, la galère passe sans incident après quelques salutations par signes et cris. Sinon, elle aborde le Mxplates et l'équipage tentera de capturer les natifs de l'Éveil.

La caraque noire navigue encore plusieurs heures avant de repérer d'autres signes d'habitation. Une côte déchirée et croulante apparaît, ainsi que les tours noires d'une cité extraterrestre. Le capitaine reste au large car il compte toujours amener lui-même les investigateurs à Vredni Vorastor, pour son bénéfice personnel. Corb-Jinn explique que l'endroit appartient aux maîtres des hommes de Leng, les bêtes lunaires. Même à cette distance, l'odeur fétide de moisissure de cette sinistre cité parvient aux voyageurs. Avec une longue-vue, un investigateur peut distinguer les quais animés où les choses-crapauds caoutchouteuses fouettent et piquent les esclaves lengites qui chargent et déchargent les galères noires. D'horribles choses humaines ou inhumaines sont enfermées dans des caisses pour être transportées vers des destinations inconnues. Cette vue coûte 1/1D4 points de SAN à l'observateur.

Si le capitaine lengite n'est plus là pour les guider, les investigateurs risquent d'approcher la cité sans se douter de rien. Les bêtes lunaires et hommes de Leng sont d'abord surpris de leur arrivée puis les submergent une fois à quai. Cette fois encore, ces créatures essaient de capturer vivants ces impudents intrus pour les livrer à Vredni Vorastor et/ou au Chaos Rampant. Dans ce cas, le contact direct avec les horreurs des quais coûte à l'équipe 1D3/2D8 points de SAN.

Le capitaine Corb-Jinn passe au large de la cité et, moins de deux heures plus tard, le grondement d'une cataracte se fait entendre sur la sombre étendue huileuse. Corb-Jinn explique qu'il s'agit de la Grande Cataracte Lunaire et qu'il est plus prudent de rester à distance. Un test réussi de Piloter (Bateau), ou un test majeur d'INT, rappelle comment la cataracte des Colonnes de Basalte a été utilisée pour gagner l'espace. Celle-ci pourrait-elle être utilisée ainsi ?

Peu de temps après, l'équipage repère sur la côte une hauteur escarpée. Une observation à la longue-vue montre que des quais ont été construits au pied de la falaise ; une galère noire y est d'ailleurs amarrée. Le roc, qui se dresse à près de 60 mètres au-dessus de la mer, est coiffé d'une étrange bâtisse, un assemblage gothique de fenêtres cintrées, de tours dentelées, de tuiles en écailles et de gargouilles grimaçantes. C'est là que le Capitaine Corb-Jinn veut emmener l'équipe, au manoir sur la Lune, la demeure de Vredni Vorastor, l'Homme sur la Lune.

Les investigateurs doivent maintenant décider comment ils vont entrer dans la place. Étant donné la position dominante de la bâtisse, ils sont sûrs d'être repérés s'ils arrivent par mer, et aborder plus loin pour couper à travers les terres ne devrait rien changer au problème. Si le capitaine Corb-Jinn est toujours présent, il déclare qu'ils sont certainement attendus : autant simplement accoster et monter tout en haut.

Quel que soit le choix des investigateurs, souvenez-vous que les bêtes lunaires, les hommes de Leng, Vredni Vorastor et ses serviteurs espèrent tous capturer vivants les visiteurs de l'Éveil pour les livrer au Chaos Rampant. Ils n'emploient que des attaques pour assommer (voir les règles appropriées),



et des sortilèges capables de maîtriser les humains. Leurs réactions à l'arrivée de l'équipe sont décrites à la section « Les investigateurs et le manoir », page 46.

Les résidents du manoir

Le manoir sur la Lune est la demeure de Vredni Vorastor et de sa promise, la princesse Lucerna. Ils ont à leur service un majordome mort-vivant, Vesh, et une « maisonnée » d'esclaves de Leng. Leur protection est assurée par les « chevaliers lunaires » : des armures noires animées. Vorastor garde souvent des prisonniers pour son maître le Chaos Rampant Nyarlathotep et il possède un véritable complexe surveillé par des bêtes lunaires et d'autres esclaves de Leng. Tous ces habitants vont maintenant être décrits en détail.

Vredni Vorastor, l'Homme sur la Lune

Vredni Vorastor impressionne d'abord par sa taille : il dépasse allègrement les 2 mètres. Il est extrêmement maigre avec de longs cheveux de jais et sa moustache tout aussi noire contraste avec la blancheur sinistre de sa peau. Il s'habille entièrement de noir et porte toujours un long manteau de cuir à la queue cousue de lames acérées. Il porte au côté un sabre d'abordage de métal noir.

Vorastor sert le Chaos Rampant Nyarlathotep. Il y a des millénaires de cela, il n'était qu'un enfant des Contrées du Rêve terrestres puis le Chaos Rampant l'a enlevé à ses parents et emmené sur la Lune. Là, son éducation a été supervisée par Nyarlathotep qui en a fait son serviteur : une sorte de croque-mitaine connu pour enlever les enfants et les emporter sur la Lune, comme lui-même l'avait été. Il arrive qu'il entende ceux qui prononcent son nom dans les Contrées du Rêve et vienne alors sur place enlever un enfant ou une jeune femme. Les siècles passant, il a développé de formidables pouvoirs et des goûts de plus en plus aberrants et répugnants.

Vredni Vorastor est devenu une créature sadique, torturé par la solitude, les drogues et l'esclavage au service des forces des ténèbres. Il combine la cruauté et la soif de sang d'un Vlad l'Empaleur et l'ironie du Méphistophélès de Marlowe, adoucies par la mélancolie d'un antihéros byronien. Vorastor est agréable, mais à la moindre irritation sa cruauté reprend le dessus. Il montre beaucoup d'égards envers les prisonniers spéciaux du Maître (tout particulièrement les natifs de l'Éveil). Il leur accorde toute liberté de mouvement dans le manoir en espérant que les terreurs qu'il recèle les rendront fous. Les invités qui ne respectent pas les règles finissent systématiquement au cachot, où ils attendront l'arrivée du Chaos Rampant.

Vorastor préfère laisser ses serviteurs assurer sa défense, mais on peut jouer sur son sens de la chevalerie pour obtenir de lui un combat plus honorable. Cependant, si quelque chose arrive à Lucerna, il devient furieux et poursuivra les coupables jusqu'à la mort.

Vorastor tire ses pouvoirs de la Lune, et il ne peut réellement être tué sur cet astre. Il revient dix heures après sa mort même si ses caractéristiques sont réduites (voir plus loin dans ce chapitre et le suivant).

Lucerna, la Princesse Promise

Lucerna ressemble à une petite fille de 6 ou 8 ans, vêtue d'une robe coquette mais ternie. Elle a en réalité plus de 80 ans mais Vredni Vorastor a stoppé sa croissance pour la garder éternellement jeune. Lucerna a été kidnappée dans son village natal de Nir il y a bien longtemps et vit depuis au côté de Vorastor. L'abominable Homme sur la Lune a



VREDNI VORASTOR
L'Homme sur la Lune

FOR	95
CON	105
TAI	95
DEX	85
APP	60
INT	90
POU	190
ÉDU	125

Points de vie : 20
Impact : +1D6
Carrure : 2
Points de magie : 38
Mouvement : 8
Santé mentale : N/A

Combat

Attaque par round : 1

Option de combat rapproché : Vredni Vorastor peut attaquer au javelot ou à l'épée voire utiliser son esquive tournoyante.

Esquive tournoyante : au combat, il peut attaquer par une esquive tournoyante qui utilise les lames cousues sur son manteau pour taillader l'adversaire. Ces rasoirs sont si acérés qu'ils justifient des dommages doublés sur un empalement. Cette Esquive Tournoyante compte bien comme une esquive, ce qui lui interdit toute autre attaque pendant le round.

- Combat rapproché (corps à corps) 85 % (42/17)
  1D3+ Impact points de dégâts
- Esquive Tournoyante 65 % (32/13)
  1D3 points de dégâts

Armes

- Javelot 40 % (20/8)
  1D8+1+ Impact points de dégâts
- Sabre 75 % (37/15)
  1D8+1+ Impact points de dégâts
- Esquive 65 % (32/13)

Compétences

Arts (Harpe)	80 %
Arts (Peinture)	65 %
Savoir ès Rêves	85 %
Écouter	65 %
Équitation (Phor-hac)	65 %
Grimper	60 %
Histoire	75 %
Lancer	65 %
Mythe de Cthulhu	65 %
Occultisme	80 %
Piloter (Bateau)	50 %
Sciences	
Astronomie	75 %
Chimie	55 %
Pharmacologie	65 %
Trouver Objet Caché	70 %

Sortilèges : *Anneaux Concentriques du Ver (CdR), Appeler l'Esprit des Morts, Cascades de Florin (CdR), Cauchemar, Contacter le Chaos Rampant (Nyarlathotep), Contacter une Bête Lunaire, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Gonfler (CdR), Éviscération (CdR), Fascination, Folie Furieuse (CdR), Tragique destin de Cerrit (CdR), Immunisation, Terrible Démangeaison (CdR), Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler une Ombre (CdR), Lassitude de Phein (CdR), Halte d'Eanora (CdR), Poing de Yog-Sothoth, Rideaux brodés de Hish (CdR), Suggestion Profonde (nouveau sort), Terrible Malédiction d'Azathoth, Tourmenter, Tournoiement (CdR), Pillier de Throth (CdR), Mâchoires de Pandémonium (CdR), Vol d'Âmes, X Vivant. (CdR)*

Protection : 2 points (manteau de cuir)

eu le temps de lui enseigner bien des choses innommables. Elle a toujours vécu au milieu des pires horreurs extraterrestres.

La petite Lucerna est aussi démente et cruelle que son maître. Elle souffre souvent de crises de colère ou d'ennui qu'elle soulage en torturant les serviteurs, en organisant des jeux répugnants ou en exigeant un jeune compagnon de jeu. Elle se fatigue d'ailleurs rapidement des enfants que Vorastor lui amène, et ceux-ci sont généralement bien vite torturés à mort, changés en pierre ou servis au dîner. Elle fait penser à ces enfants qui torturent les animaux, mais c'est bien souvent parmi les humains qu'elle choisit ses victimes.

La princesse folle ne porte normalement pas d'arme mais il lui arrive d'avoir un fouet à portée de main. Elle est fidèle à Vredni Vorastor et le vengera sans merci si quelque chose lui arrive.

Vesh

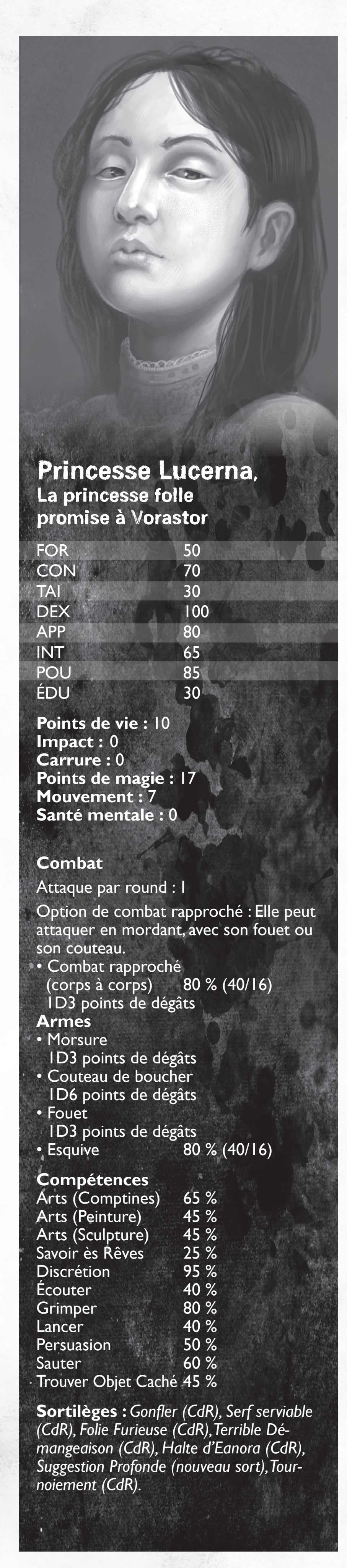
Le majordome de Vredni Vorastor est un homme grand et maigre, à la peau cendreuse et aux rides prononcées. Un test réussi de Médecine ou un test majeur de Connaissance, indique qu'il doit s'agir d'une sorte de mort-vivant. Vesh est surnaturellement silencieux ; il ne dit jamais mot et apparaît toujours comme par magie aux côtés de son maître ou dans le dos des investigateurs. Ces arrivées surprises font perdre 0/1D3 points de SAN. Le majordome zombie arrive immanquablement dès qu'on a besoin de lui ou que l'on complote contre son maître.

Les chevaliers lunaires

Ces créatures sont des armures noires animées, des êtres amenés à la vie par Vredni Vorastor. Ces armures de forme humaine mesurent plus de 2 mètres de haut et sont composées d'un tourbillon baroque de courbes et de pointes acérées. Leurs poings sont hérissés de pointes et ils sont armés de lourdes lances. Tous les chevaliers du manoir ne sont pas animés : ceux qui sont activés se distinguent par de pâles lueurs jaunes brûlant derrière la visière du heaume. Six des chevaliers lunaires sont activés quelle que soit l'heure et si l'un d'entre eux est tué, un chevalier de réserve vient le remplacer. Quand un chevalier meurt, il s'effondre en une pile d'éclats de métal et de vase noire et puante.

Le reste du personnel

Les autres serviteurs de Vorastor sont des esclaves lengites. Ils sont six et s'occupent de la cuisine, du ménage, etc. Fidèles à leur maître, ils combattront pour lui si nécessaire. Utilisez les caractéristiques des hommes de Leng du sous-chapitre « Cachots » (page 46) en cas de besoin.



Princesse Lucerna,
La princesse folle promise à Vorastor

FOR	50
CON	70
TAI	30
DEX	100
APP	80
INT	65
POU	85
ÉDU	30

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Points de magie : 17
Mouvement : 7
Santé mentale : 0

Combat

Attaque par round : 1

Option de combat rapproché : Elle peut attaquer en mordant, avec son fouet ou son couteau.
- Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16)
  1D3 points de dégâts

Armes
- Morsure
  1D3 points de dégâts
- Couteau de boucher
  1D6 points de dégâts
- Fouet
  1D3 points de dégâts
- Esquive 80 % (40/16)

Compétences

Arts (Comptines)	65 %
Arts (Peinture)	45 %
Arts (Sculpture)	45 %
Savoir ès Rêves	25 %
Discrétion	95 %
Écouter	40 %
Grimper	80 %
Lancer	40 %
Persuasion	50 %
Sauter	60 %
Trouver Objet Caché	45 %

Sortilèges : *Gonfler (CdR), Serf serviable (CdR), Folie Furieuse (CdR), Terrible Démangeaison (CdR), Halte d'Eanora (CdR), Suggestion Profonde (nouveau sort), Tournoiement (CdR).*

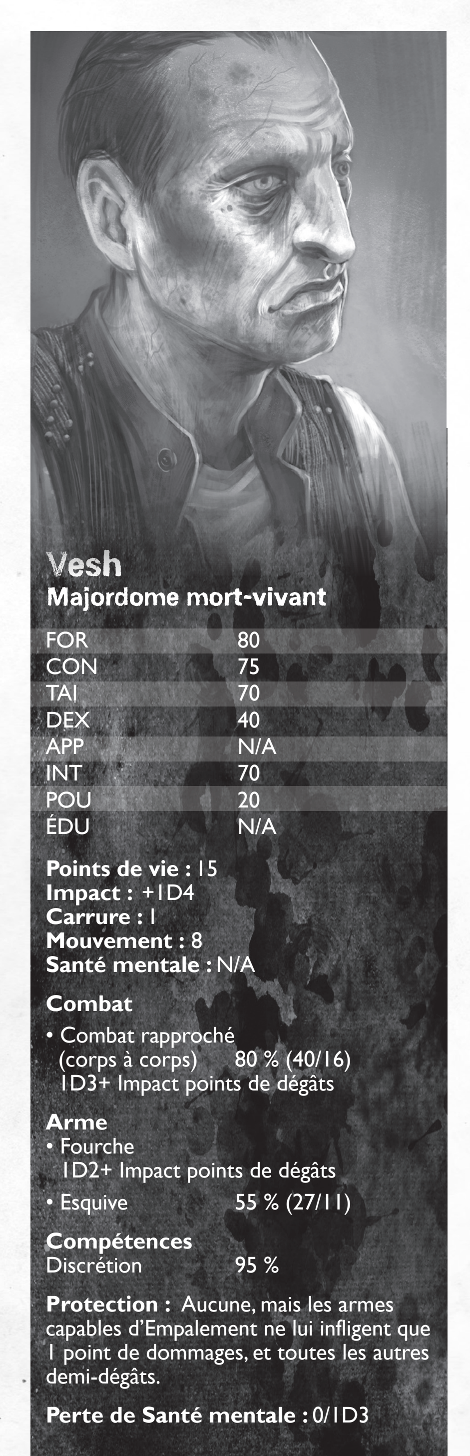
Suggestion profonde

Ce rare sortilège d'asservissement ne peut être utilisé que contre les créatures possédant un peu de sang humain : Lengites, hybrides Profonds, goules par transformation, Petit Peuple, etc. Sa portée est de 5 mètres et la cible doit être capable d'entendre et de comprendre le sorcier. Celui-ci doit consacrer au moins 2 rounds à l'incantation et à la définition de la suggestion ; il sacrifie ensuite une quantité variable de POU. Une suggestion simple et sans danger (lâche ton arme, ferme la porte. donne-moi ton argent, va-t-en, etc.) coûte 1 point de POU. Les ordres plus complexes et non suicidaires ou qui vont à l'encontre de l'instinct premier de la cible (tuer un monstre bénin, aller en France, incendier la mairie, etc.) coûtent 2 points de POU. Les suggestions plus dangereuses ou suicidaires peuvent demander de 3 à 5 points de POU : tue tes compagnons, saute de cette falaise, rends-toi à Céléphaïs pour tuer le Roi Kuranes, etc. Le sorcier doit battre le POU de la cible avec le sien lors du lancement du sort et, dans le cas d'une suggestion complexe ou dangereuse, l'emporter encore quand sa cible commence à agir.

Byron Humphrey

Les investigateurs apprendront avec joie que l'introuvable Byron Humphrey est bien un invité d'honneur du manoir sur la Lune. Ils le trouveront changé : aminci et en meilleure santé, plus vivant et même plus beau. Ces changements sont dus à la Pierre onirique qui a commencé à concrétiser ses désirs inconscients et l'image qu'il a de lui-même. L'irresponsable des premiers jours dans les Contrées du Rêve a fait place à un personnage plus consciencieux et moins arrogant : Humphrey pensait qu'il pouvait faire tout ce qu'il voulait puisqu'il était plongé dans un rêve. Son assurance autrefois irritante est maintenant plus inspirante. Il parle et se comporte comme Douglas Fairbanks dans ses films de capes et d'épées, mais sa confiance et son sérieux excluent le ridicule. Grâce à la Pierre onirique, Byron Humphrey est devenu le héros de ses rêves et de ses espoirs.

Humphrey porte une chemise et un pantalon bouffant de style arabe, des vêtements qui devaient être élégants mais qui ont souffert de ses aventures. On lui a retiré ses armes mais il porte toujours la Pierre onirique. La perle du dieu du fleuve est à l'abri dans son sac à dos, dans sa chambre.



Vesh
Majordome mort-vivant

FOR	80
CON	75
TAI	70
DEX	40
APP	N/A
INT	70
POU	20
ÉDU	N/A

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé mentale : N/A

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16)
  1D3+ Impact points de dégâts

Arme
- Fourche
  1D2+ Impact points de dégâts
- Esquive 55 % (27/11)

Compétences
Discrétion 95 %

Protection : Aucune, mais les armes capables d'Empalement ne lui infligent que 1 point de dommages, et toutes les autres demi-dégâts.

Perte de Santé mentale : 0/1D3

Il attend depuis son arrivée l'occasion de s'évader, mais Vorastor s'est montré jusqu'ici un hôte charmant bien que décadent. Une fois les investigateurs arrivés, Humphrey va les aider de son mieux dans leurs plans. il connaît la disposition du manoir et même un peu la face cachée de la Lune.

Le Manoir sur la Lune

La demeure de Vredni Vorastor se dresse au sommet d'une hauteur escarpée, surplombant la Grande Mer Lunaire à plus de 60 mètres de hauteur. Un ensemble d'embarcadères se trouve au pied des falaises et peut accueillir une demi-douzaine de navires, bien qu'une seule galère noire soit amarrée là. Son équipage réduit se compose de 2D4 hommes de Leng et 1D3 bêtes lunaires. Ils ne feront rien pour arrêter les nouveaux investigateurs s'ils se contentent de débarquer et de se diriger vers le manoir. Un sentier usé serpente sur la falaise, dominant à l'ouest une plaine cendreuse et au loin une maigre forêt de champignons.

Chevaliers Lunaires
Armures vivantes

FOR	100
CON	100
TAI	100
DEX	40
INT	60
POU	60

Points de vie : 20
Impact : +1D6
Carrure : 2
Mouvement : 8

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
  2D3+ Impact points de dégâts

Arme
- Large lance 45 % (22/9)
  1D10+1+ Impact points de dégâts

Compétences
Discrétion 35 %
Écouter 35 %
Trouver Objet Caché 45 %

Protection : 6 (peau métallique)

Perte de Santé mentale : 0/1D3

Le sentier s'enfonce dans les terres et puis s'enroule alors qu'il monte vers le manoir sur la Lune. Un demi-cercle de minces cristaux haut de 15 mètres sépare le manoir de la plaine désolée qui s'étend au nord. Ces cristaux sont espacés de 6 mètres et chacun d'entre eux se met à chanter d'étranges notes dès qu'on s'en approche à moins de 3 mètres. Leurs voix sont toutes différentes, ce qui permet donc de localiser les intrus en écoutant leurs chants. Leur étrange musique coûte 0/1 point de SAN.

Le manoir est une bâtisse irrégulière construite sur deux niveaux avec un deuxième étage partiel, et coiffée d'une tour pointue haute de l'équivalent de 6 étages. Examinée de plus près, elle semble avoir été assemblée à partir d'ossements divers et de plaques de champignons durcis : des cornes ou des articulations dépassent çà et là. En d'autres endroits, les murs sont pourris comme du bois vermoulu. Le manoir a effectivement été bâti avec des champignons et les os de toutes les créatures jamais rêvées. Il y a une grande cour du côté nord, et au sud le manoir se dresse à quelques mètres à peine de la falaise. Une large volée de marches, bordée de colonnes vermoulues, monte vers l'entrée principale, côté ouest. Chacune des portes mesure un bon mètre cinquante de large et des crânes d'hommes de Leng y sont fixés en guise de heurtoirs (tirer sur la mâchoire inférieure pour frapper à la porte).

Byron Humphrey
Écrivain occultiste, 54 ans

FOR	60
CON	50
TAI	80
DEX	50
APP	60
INT	80
POU	65
ÉDU	90

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 40

Combat*
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3+ Impact points de dégâts

Arme
- Sabre 35 % (17/7)
  1D8+1+ Impact points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences*

Anthropologie	50 %
Archéologie	40 %
Baratin	45 %
Crédit	50 %
Équitation	45 %
Lancer	35 %
Langues	
Espagnol	20 %
Français	30 %
Latin	40 %
Histoire	70 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Naturalisme	30 %
Occultisme	75 %
Persuasion	55 %
Piloter (Bateau)	20 %
Rêver	20 %
Savoir ès Rêves	25 %
Sciences	
Astronomie	15 %
Trouver Objet Caché	45 %

**Tant qu'Humphrey détient la Pierre Onirique, il ajoute un dé de bonus à toutes ses compétences.*

À l'est, caché derrière le manoir, se trouve un enclos à phor-hacs. Ces oiseaux dépourvus d'ailes servent de montures à la maisonnée. Voir leurs caractéristiques page 57.

La Pierre onirique

Il s'agit de la pierre qui se trouvait il y a si longtemps dans la bibliothèque d'Humphrey : une plaque de granit rouge, grande comme la main et creusée d'une étrange rune. C'est un artefact magique aux merveilleux pouvoirs mais d'un usage dangereux, son créateur étant Nyarlathotep lui-même.

Comme les joueurs l'ont peut-être compris, elle permet d'envoyer dans les Contrées du Rêve toute personne se trouvant à moins de 100 mètres de la Pierre. Même ceux qui sont déjà morts dans le domaine onirique peuvent faire partie du voyage. Résister à ce pouvoir demande de remporter un test de POU contre un POU de 250. Les vêtements et autres articles personnels subissent les métamorphoses habituelles.



La Pierre onirique peut altérer la réalité des Contrées du Rêve suivant les souhaits de son détenteur. Cela signifie au minimum que le porteur voit toutes ses compétences augmentées de son score en Rêver. Libre au Gardien d'accorder au porteur des effets plus spectaculaires. La Pierre permet aussi aux natifs des Contrées du Rêve d'utiliser leur compétence Rêver à pleine force.

Dernier point : les investigateurs se souviendront automatiquement de toutes leurs aventures dans les Contrées du Rêve.

La perle du dieu du fleuve

La perle volée au dieu du fleuve Oukranos est une splendide sphère bleu vert de la taille d'un pamplemousse. À l'intérieur, on voit parfois tourbillonner des lueurs saphir. Au-dessus d'une surface d'eau, elle brille d'un éclat bleu plus prononcé qui devient éblouissant s'il s'agit d'un océan.

La perle est magique. Elle est capable d'affecter le climat des Contrées du Rêve. Moyennant 10 Points de Magie, elle permet de modifier un des aspects du temps. La température peut être augmentée ou diminuée de 3 degrés. Un ciel clair peut devenir nuageux, la bruine tourner à l'averse, le vent du nord passer au nord-nord-est, la brise se transformer en vent soutenu ou un vent soutenu en bourrasque, etc. Ces altérations durent 30 minutes et s'étendent à environ 3 kilomètres tout autour de la perle.

En mer, le coût en Points de Magie est réduit de moitié et les effets du mauvais temps sont toujours moins sensibles pour le porteur et son navire. Ce dernier effet est laissé à l'appréciation du Gardien.

Le rez-de-chaussée

L'entrée se prolonge en un vaste hall qui s'étend sur presque toute la longueur du manoir. Une galerie surplombe l'ensemble qui s'élève jusqu'au plafond de l'étage supérieur. Des couloirs plus modestes donnent sur des portes-fenêtres ouvrant sur la cour.

Armurerie : La réserve/armurerie est verrouillée et seuls Vredni Vorastor et Vesh ont les clés. À l'intérieur, on trouve une douzaine des larges lances qui arment les chevaliers lunaires, des épées kopeshs et les habituels javelots des Lengites. Divers autres types d'épées, javelots et boucliers sont aussi rangés ici ainsi que quelques armures métalliques. Toutes les armes confisquées aux investigateurs y sont entreposées.

Salle à manger : C'est une pièce immense, mais la table longue et étroite ne porte que deux couverts, un à chaque extrémité, pour Vorastor et sa princesse promise.

Patio : Le coin nord-ouest du manoir est occupé par un jardin intérieur qui s'élève jusqu'au deuxième étage. Il est rempli de lotus et d'orchidées aux parfums suffocants. Ces plantes grimpantes s'accrochent à de petits arbres qu'elles étouffent de leurs lianes. Un nombre incroyable de statues est éparpillée dans le jardin. D'une facture extraordinairement réaliste, elles représentent pour la plupart des enfants ou de belles jeunes femmes. Un test majeur réussi de Savoir ès Rêves permet de comprendre qu'il s'agit en fait de personnes réelles changées en pierre par sorcellerie, une révélation qui provoque une perte de 0/1D3 points de SAN. Ces jeunes gens ont été enlevés par Vorastor pour servir de compagnons à la princesse Lucerna et lui-même. Quand ils ont cessé d'amuser, la sadique Lucerna les a frappés d'une Pétrification d'Éanore, et détruits morceau par morceau. Si Kofe, le fermier assoiffé de vengeance, entre dans la pièce, il trouve bientôt la statue de son fils, les mains brisées et le visage ravagé au burin : il perd 1D3/2D4 points de SAN et les témoins de son chagrin 1/1D4. Kofe tient plus que jamais à tuer Vredni Vorastor et même sur-le-champ s'il n'est pas maîtrisé par les investigateurs. Une réussite de Savoir ès Rêves suggère que la Pierre onirique pourrait lui rendre son fils. Cela nécessite deux réussites de Rêver, une pour réparer les dommages (4 Points de Magie) et une pour ramener le jeune Penter à la vie (16 PM). Cette résurrection réconforte Kofe et l'équipe ; elle s'accompagne donc d'un gain de 1D6 points de SAN. Bien sûr, Lucerna et Vorastor ne les laisseront pas faire.

Cuisine et garde-manger : Une puanteur abominable règne dans la cuisine. Il y a partout des paniers de champignons puants, des bocaux d'insectes et des pièces de viande, par terre, pendus à des crochets ou entassés sur les étagères. Le garde-manger en contient encore plus et la chambre froide est bourrée de pièces de viande plus grosses, assez grosses pour qu'on puisse reconnaître des dépouilles humaines ou lengites. Cette dernière vision coûte 0/1D4 points de SAN ou 1D3/2D3 si le visiteur a déjà consommé un repas préparé par le cuisinier de Vorastor.

Séjour : Ce grand salon dans le coin sud-ouest est meublé de plusieurs fauteuils et divans. Une réussite de Trouver Objet Caché ou de Biologie note qu'une bonne part du mobilier, ici et dans le reste du manoir, a été construit à partir de divers ossements et champignons. Au-dessus de la cheminée, un grand portrait de la princesse Lucerna la représente parfaitement innocente.

Bibliothèque : La bibliothèque de Vorastor est énorme. Les murs s'élèvent sur trois étages et trois d'entre eux sont couverts de milliers de livres, rouleaux, feuilles végétales peintes, parchemins et plaques de pierre ou de métal gravées. De grandes échelles s'élèvent jusque dans les ténèbres du plafond et peuvent coulisser le long de ces murs de livres. Quiconque les utilise doit réussir un jet sous DEX pour ne pas tomber de 1D3 étages (encaissant 1, 2 ou 3D6 points de dégâts). Les hauteurs de la bibliothèque sont noyées dans les ténèbres, les ombres et les toiles d'araignées, mais des niches régulièrement espacées peuvent accueillir une chandelle. Au niveau du deuxième étage, une corniche de moins de 1 mètre de large constitue le seul accès aux laboratoire et observatoire de Vorastor. Sur le mur sud, au-dessus d'une cheminée,

Le Manoir sur la Lune

un portrait de Vredni Vorastor le représente splendidement vêtu de noir. Parmi les étranges volumes qui se tassent sur les étagères, signalons en priorité les *Manuscrits Pnakotiques, les Sept Livres Cryptiques de Hsan, le Roi en Jaune* (en français), *Massa Di Requiem Per Shuggay, Le Livre des Pierres Noires*, et les Troisième, Septième et Onzième *Livres de D'harsis* (leurs caractéristiques sont identiques au *Quatrième Livre* décrit dans *Les Contrées du Rêve*).

Si les investigateurs viennent ici chercher des renseignements particuliers, faites-leur faire un test majeur de Bibliothèque par jour et par personne. Ils pourraient, par exemple, vouloir en apprendre plus sur Vorastor, le Chaos Rampant et/ou la Pierre onirique. Vorastor et sa légende ont été traités dans ce chapitre. La Pierre onirique et ses relations avec Nyarlathotep le sont dans "La Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve" au chapitre suivant. Notez que s'ils passent plus d'une heure ici, ils commencent à entendre des chuchotements et des bruissements provenant des ténèbres du plafond. Chaque heure passée dans la bibliothèque et ces mystérieux murmures venant de nulle part coûtent 0/1 point de SAN.

Quartiers des domestiques : L'aile est du rez-de-chaussée est dédiée aux « domestiques ». Une série de couchettes répugnantes meublent la chambre commune des valets et cuisiniers lengites.

Premier étage

La galerie enjambe l'entrée et fait tout le tour du grand hall. Au nord, elle s'orne d'une douzaine d'armures épineuses noires dressées et armées de lances imposantes : ces chevaliers lunaires de Vorastor sont en sommeil – pour le moment. Si l'un des chevaliers activés est tué, une des armures de la galerie s'anime pour venir le remplacer. La salle de jeu, le salon et les chambres sont décrits ci-dessous. L'étage compte aussi une salle de bain utilisée par Vorastor et Lucerna et un débarras bourré de jouets inutilisés et autre bric-à-brac.

Salle de jeu : Le coin sud-ouest de l'étage est occupé par une sinistre « salle de jeu ». Elle contient quelques éléments classiques, billard, jeu de fléchettes et de cartes. On trouve également çà et là toutes sortes d'objets destinés à d'abominables passe-temps. Il y a des crânes remplis de dés et de pierres colorées, des boîtes bourrées d'os et des cages pleines d'araignées ou de rats. Du sang a éclaboussé et taché le mur et le sol. L'Homme sur la Lune a enseigné divers jeux pervers à sa jeune princesse : jouer aux billes avec des yeux, jeter des pierres sur les rats et les araignées, construire des maisons d'ossements, etc. La vue de cette horrible collection ne coûte que 0/1 point de SAN mais jouer avec Lucerna en fait perdre 0/1D3.

Salon : Dans l'aile est se trouvent plusieurs canapés et fauteuils ainsi qu'une harpe. Vorastor joue souvent de cet instrument très tard dans la nuit. Ses sombres compositions inspirées par les drogues et son doigté démentiel risquent fort de troubler le sommeil des investigateurs et de peser sur leurs nerfs, entraînant la perte de 0/1 point de SAN par nuit.

Chambres : À l'angle nord-est se trouvent les chambres de Vredni Vorastor et de sa jeune promise. L'une comme l'autre sont luxueusement meublées : noir oppressant pour lui avec un grand lit à baldaquin, foule de miroirs et sol couvert de poupées démembrées pour elle.

Deuxième étage

Le deuxième étage abrite plusieurs chambres vides destinées aux rares invités et aux prisonniers. Ces pièces sont à peine meublées, ne contenant généralement qu'un lit ou un divan, deux chaises et une table ou une coiffeuse. La plupart n'ont pas été conçues pour cela, mais c'est l'usage qui leur est maintenant réservé. Les investigateurs qui se comportent en invités civilisés y sont logés. Cet « étage des invités » dispose même de sa propre salle de bain.

Chambre de Byron Humphrey : Byron Humphrey est logé aussi au deuxième étage, dans une chambre séparée des autres. Ses armes lui ont été confisquées, mais la perle du dieu du fleuve Oukranos est encore rangée dans son sac et il garde toujours sur lui la Pierre onirique. À l'extérieur de sa chambre, un placard bourré de vieux vêtements mités recèle, enterré sous un tas de frusques à l'arrière, un cadavre desséché d'un homme de Leng. Cette découverte coûte 0/1D2 points de SAN. Dans une des poches en loques du cadavre se trouvent des clés de toutes les pièces du manoir, à l'exception des chambres de Vorastor et Lucerna.

Byron Humphrey est un invité d'honneur ; on peut donc le rencontrer plus ou moins n'importe où dans le manoir. Voir les pages 41-43 pour les descriptions concernant Byron Humphrey et ses artefacts.

Débarras aux portraits : Au bout du couloir qui dessert les chambres des investigateurs, la porte d'un débarras est verrouillée. À l'intérieur sont entassés des centaines de portraits poussiéreux. Malgré la peinture écaillée et les couleurs fanées, on reconnaît sans difficulté des jeunes femmes et petites filles vêtues dans toutes sortes de styles. Une réussite de Savoir ès Rêves indique que toutes ces tenues datent de plusieurs siècles. Un test d'Art ou un test majeur d'INT réussi rappelle que le portrait de Lucerna qui trône dans le salon à l'étage inférieur semble de même facture. Il s'agit, bien sûr, des anciennes « compagnes » de Vorastor. Si on les lui montre, Lucerna devient boudeuse et jalouse.

Champignonnière et laboratoire : Au deuxième étage, le mur ouest de la bibliothèque comporte une étroite corniche, et là se trouve une porte verrouillée donnant accès à la champignonnière et au laboratoire de Vredni Vorastor. Cette pièce noire et sans fenêtre est haute de presque deux étages. Les parois sont couvertes d'étagères qui supportent divers bacs de culture de champignons, ainsi que des boîtes et des bocaux de poudres, graines et liquides mystérieux. Au milieu de la pièce, plusieurs établis sont équipés de toutes sortes d'appareillages chimiques de toutes tailles et formes. L'odeur de champignons et de produits chimiques est omniprésente. C'est ici que Vorastor poursuit ses recherches sur les divers hallucinogènes et narcotiques pouvant être extraits des champignons, des drogues qu'il teste généralement sur lui.

Si un investigateur consomme, volontairement ou non, une des compositions de Vorastor (diverses doses prêtes à être inhalées ou avalées sont conservées ici), la toxicité de la drogue est de type forte. Elle répond aux règles décrites dans le *Manuel du Gardien* de *L'Appel de Cthulhu*. Sinon, la drogue suscite des visions correspondant à une perte de SAN de 1/1D10 points, mais aussi à des gains de 1D10 points en Mythe de Cthulhu et Savoir ès Rêves. Ces hallucinations durent 2D8 heures. Un escalier de bois longe deux des murs du laboratoire et monte dans la tour de l'observatoire de Vorastor.

Pièce du vide : Près des chambres des invités, une pièce irradie un froid glacial. Vorastor et Lucerna préviennent les investigateurs que cette porte ne doit pas être ouverte quoi qu'il arrive. Elle n'est cependant pas verrouillée. Elle donne sur ce qui semble être d'abord une noirceur impénétrable, mais on



distingue bientôt une nuée de minuscules points lumineux. Sur un test d'INT réussi, le visiteur comprend que c'est l'image même d'un ciel nocturne étoilé ; ces points lumineux sont des étoiles... Cette impossible découverte coûte 0/1D3 points de SAN. Une très lointaine musique, mélodie surnaturelle, se fait entendre et toutes les personnes présentes doivent faire un test opposé de POU à un POU de 40. Tous ceux qui échouent décident d'entrer dans la « pièce du vide » ; ils dérivent ensuite dans les profondeurs de l'espace et s'approchent lentement du Trône d'Azathoth où rien ne pourra les sauver. Les autres peuvent essayer d'arrêter les personnes affectées, refermer la porte rompt immédiatement le charme.

Troisième étage

Perché tout en haut de la tour, se dresse l'observatoire de Vredni Vorastor. De grandes fenêtres à volets percent les quatre murs et deux petits télescopes au niveau principal sont braqués vers le nord-ouest et le sud. Le premier observe un grand cratère au nord de la cité des bêtes lunaires, à côté duquel une colline se termine par une énorme idole représentant une créature reptilienne dressée. Un test réussi de Savoir ès Rêves ou un test majeur de Mythe de Cthulhu identifie là une représentation du dieu des bêtes lunaires, Mnomquah. C'est dans ce cratère que s'enfonce le puits qui conduit au Lac d'Ubboth, où réside Mnomquah. Regarder dans ce télescope fait gagner 1 point en Savoir ès Rêves.

L'autre télescope regarde au sud vers la Grande Mer Lunaire où une monstrueuse cataracte circulaire, d'environ 2 kilomètres de diamètre, s'enfonce dans les profondeurs de la Lune. Cette vue rapporte également 1 point en Savoir ès Rêves et suggère éventuellement un moyen de quitter la surface de la Lune.

Une plate-forme supporte un télescope beaucoup plus gros, braqué vers une ouverture dans le toit pointu. Un test d'Astronomie, de Physique ou un test majeur de Connaissance souligne la courbure anormale de l'engin. Il doit être équipé d'un jeu de miroirs extraordinairement sophistiqué pour fonctionner avec une telle forme incurvée. Ce télescope est utilisé pour observer les Contrées du Rêve depuis la face cachée de la Lune. Vorastor peut expliquer son fonctionnement aux investigateurs. Sinon, il faut un test d'Astronomie ou un test majeur de Savoir ès Rêves pour s'en servir. Vorastor peut leur montrer la Tour Noire dans les Terres Interdites, la Taverne de

Esclaves de Leng,
répugnants hommes-boucs

Carac.	1	2	3	4	5	6
FOR	50	45	55	50	50	85
CON	45	45	70	60	60	60
TAI	65	75	65	40	70	85
DEX	60	30	40	45	55	60
INT	65	80	85	60	60	85
POU	70	55	70	55	50	50

Points de vie moy. : 12
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Mouvement : 7

Combat

Attaques par round : 1

- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3+ Impact points de dégâts
- kopesh 45 % (22/9)
  1D8+1+ Impact points de dégâts, pas d'Empalement

Perte de santé mentale : 0/1D5

Tortionnaires bêtes lunaires,
ignobles choses-crapauds

Carac.	1	2	3	4	5	6
FOR	105	100	70	105	90	80
CON	65	85	50	50	80	75
TAI	90	110	75	115	90	105
DEX	30	55	55	55	55	30
INT	105	105	90	70	75	70
POU	40	90	105	100	100	60

Points de vie moy. : 17
Impact moy. : +1D6
Carrure moy. :2
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 1
- Combat rapproché (Javelot) 45 % (22/9)
  1D8+1+impact points de dégâts

Sortilèges : *#1 Machoires de Pandémonium (CdR) ; #2 Passage invisible, Lévitation Incontrôlée ; #3 Contacter le Chaos Rampant (Nyarlathotep), Spirale de Suth (CdR), Vent Viridien (CdR); #4 Jet argenté (CdR), Déflagration Mentale, Voile obscur ; #5 Tragique destin de Cerrit (CdR), Invoquer un Eft-Lampe ; #6 Fournaise de Bolonath (CdR), Machoires de Pandémonium (CdR)*











Pouchons,
« bétail » extraterrestre inoffensif

Carac	1	2	3	4	5	6	7	8
FOR	20	35	30	35	25	30	20	20
CON	55	45	70	60	35	45	50	55
TAI	30	20	30	35	35	35	35	20
DEX	40	65	55	25	60	50	45	35
INT	20	20	35	45	25	30	25	40
POU	35	20	55	45	35	30	50	45
P.V. :	9	7	10	10	7	8	9	8

Impact moy. : -1D4
Carrure : -1
Mouvement : 5

Combat

Attaques par round : 1

Option de combat rapproché : Les pouchons utilisent leur bec ou leurs serres en combat rapproché.

- Combat rapproché (corps à corps) 20 % (10/4)
- Bec 1D2+impact points de dégâts
- Serres 1D3+impact points de dégâts

Compétence
Exciter l'Appétit 50%

Il s'agit de ces animaux à viande très appréciés par les habitants de la Lune. Ils ont des formes arrondies semblables à celles du cochon, mais leur bec crochu et leurs pattes d'oiseaux les rapprochent du poulet. Ils sont relativement inoffensifs, mais si on les libère en masse, ils peuvent créer une diversion bienvenue.

l'Anguille d'Acier à Céléphaïs. la chaumière d'Otan et Devera (et surtout leur petite-fille Geddy) sur les berges de l'Oukranos, etc. Ces vues impossibles – rappelons que nous sommes du côté opposé à la Terre – font perdre aux investigateurs 0/1D2 points de SAN. C'est grâce à ce télescope que Vorastor espionne ceux qui prononcent son nom et qu'il prépare ses enlèvements.

Cachots

On accède aux cachots du manoir sur la Lune par un escalier de pierre dans la cour à l'arrière du bâtiment ou par un escalier plus petit situé, de manière suggestive, à côté de la cuisine. L'escalier de la cour ouvre sur une plateforme qui domine la salle de torture et les portes des cellules. Un large escalier de pierre permet de descendre dans cette salle équipée d'un vaste éventail d'appareils de torture : chevalets, tables et chaises avec courroies d'entrave, deux vierges de fer, chaînes pendant du plafond, etc. L'ensemble pue la chair brûlée, l'excrément et l'odeur de chèvre et de reptile des geôliers lengites ou des bêtes lunaires.

À l'est et à l'ouest s'alignent de petites cellules de 1,80 mètre sur 2,40 mètres. Les compagnons de quête des investigateurs et le malheureux capitaine Corb-Jinn sont éventuellement emprisonnés dans ces réduits. (Étant donné l'ingratitude de ses maîtres, Corb-Jinn pourrait très bien prendre le parti des investigateurs quand il sera temps de fuir la Lune.) D'autres prisonniers sont aussi enfermés ici, un arrogant capitaine pirate des Contrées du Rêve et son premier maître, ainsi qu'une étrange créature flottante et tubulaire, un Wénélien. Ces captifs sont décrits dans l'encart page suivante.

Au sud, plusieurs cages abritent des centaines d'animaux, croisement d'un porc et d'un poulet. Ce bétail extraterrestre fournit une viande très appréciée des habitants de la Lune.

Les quartiers des geôliers se trouvent sous l'escalier. Six bêtes lunaires sont logées dans le coin nord-ouest et six hommes de Leng dans le coin nord-est. Voir leurs caractéristiques page 45.

Les investigateurs et le manoir

Les investigateurs peuvent aborder le manoir de différentes manières ; le prendre d'assaut, s'y introduire furtivement ou l'infiltrer en acceptant « l'hospitalité » de Vredni Vorastor. Voici les conséquences de ces tactiques.

Attaquer

C'est l'action la plus téméraire que peuvent entreprendre les investigateurs. Vorastor ne manque pas d'alliés dans le manoir : au moins douze hommes de Leng et six bêtes lunaires, sans compter l'équipage de la galère noire amarrée en bas ; six chevaliers lunaires systématiquement remplacés quand ils meurent ; Vesh, le majordome mort-vivant et la princesse Lucerna. Vorastor, Lucerna et les bêtes lunaires peuvent utiliser leur formidable magie, tandis que le reste des forces submerge les investigateurs et leurs alliés. Les forces lunaires utiliseront leurs sortilèges, coups pour assommer, etc., car ils doivent être amenés vivants devant leur maître, le Chaos Rampant. Le sortilège Vol d'Âmes constitue dans ce cas une des attaques favorites de Vorastor.

Pourtant, si les investigateurs réussissent à neutraliser Vorastor et la princesse, le reste des forces panique (provisoirement) et s'enfuit, comme expliqué plus loin.

Si les investigateurs échouent dans leur assaut, Vorastor les fait enchaîner et jeter aux cachots en attendant l'arrivée du Chaos Rampant. Ils ont alors 2-3 jours devant eux pour s'évader ; après cela, ils sont remis à Nyarlathotep qui les dépouille de leurs corps et de leurs âmes. Si le Gardien souhaite mettre en scène quelques séances de torture pour leur donner une chance de s'enfuir, cela se traduit par des pertes de 1D6-1 Points de Vie et de SAN.

Les captifs de l'Homme dans la Lune

Capitaine Own' ey

Own'ey est un personnage grisonnant et filiforme approchant la quarantaine. Il arbore un bandeau sur l'œil droit et une pleine bouche de dents pourries. Cet esprit vif et autoritaire est particulièrement mal embouché. Capitaine d'un vaisseau pirate des Contrées du Rêve, il a eu la mauvaise idée d'essayer d'attaquer une des galères noires des bêtes lunaires pour la soulager de ses rubis. Avec son premier maître Jeth Sinteraine, il est le seul survivant de cet abordage. Tous deux attendent maintenant la mort dans les cachots de Vredni Vorastor. Own'ey veut bien participer à une évasion en force s'il pense avoir la moindre chance de regagner la Terre. Si le coup réussit, il sait comment quitter la Lune par bateau.

Jeth Sinteraine

Jeth était le premier maître d'Own'ey. Ce grand costaud est presque muet ; il émet rarement plus d'une syllabe d'affilée. Même s'il ne se bat pas aussi sauvagement que son capitaine, c'est un combattant redoutable qui restera fidèle à Own'ey jusqu'à la mort. Lui aussi se joindrait bien aux investigateurs pour échapper à la fin ignoble qui l'attend sur la Lune.

L'extraterrestre

Une des cellules de Vorastor enferme une étrange créature tubulaire jaune et grise – un de ces extraterrestres appelés Wénéliens. Sa « tête » comporte deux appendices en éventail (les oreilles ?), deux globes noirs plantés sur de longues tiges (les yeux ?) et une sorte de trompe plissée. Cette dernière a été cruellement ligaturée pour empêcher la créature de tirer ses flèches de calcite. Le Wénélien est aussi prêt à participer à toute tentative d'évasion, mais il va poser un remarquable problème de communication. Une fois sa trompe libérée, il peut tirer ses flèches normalement.



Capitaine Own'ey,
pirate sauvage, 37 ans

FOR	70
CON	65
TAI	70
DEX	70
APP	35
INT	70
POU	65
ÉDU	65

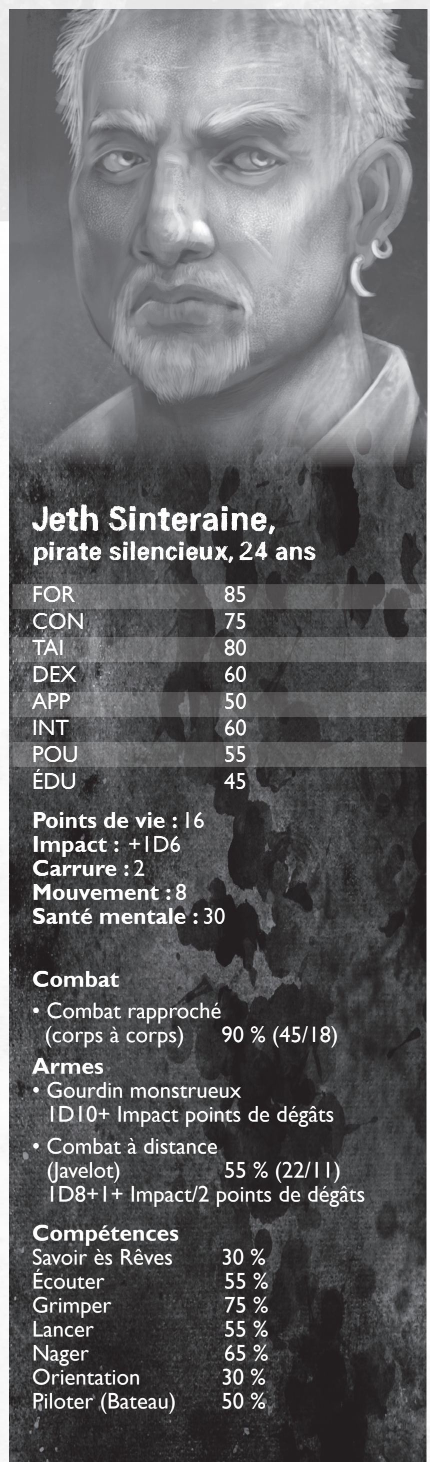
Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : 1
Mouvement : 8
Santé mentale : 35

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 85 % (42/17)

Armes
- Dague
  1D4+2+ Impact points de dégâts
- Cimeterre 70 % (35/14)
  1D8+1+ Impact points de dégâts
- Gourdin
  1D6+ Impact points de dégâts
- Combat à distance (Arc) 40 % (20/10)
  (n'en possède pas)
- Esquive 65 % (32/13)

Compétences

Baratin	45 %
Savoir ès Rêves	45 %
Discrétion	45 %
Grimper	65 %
Nager	55 %
Orientation	65 %
Piloter (Bateau)	80 %
Sauter	50 %
Trouver Objet Caché	65 %



Jeth Sinteraine,
pirate silencieux, 24 ans

FOR	85
CON	75
TAI	80
DEX	60
APP	50
INT	60
POU	55
ÉDU	45

Points de vie : 16
Impact : +1D6
Carrure : 2
Mouvement : 8
Santé mentale : 30

Combat
- Combat rapproché (corps à corps) 90 % (45/18)

Armes
- Gourdin monstrueux
  1D10+ Impact points de dégâts
- Combat à distance (Javelot) 55 % (22/11)
  1D8+1+ Impact/2 points de dégâts

Compétences

Savoir ès Rêves	30 %
Écouter	55 %
Grimper	75 %
Lancer	55 %
Nager	65 %
Orientation	30 %
Piloter (Bateau)	50 %



Captif wénélien,
chose extraterrestre

FOR	40
CON	65
TAI	45
DEX	75
INT	80
POU	65

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7

Combat
- Combat à distance (Flèches) 30 % (15/6)
  1D8 points de dégâts (Empalement possible)

Capacité spéciale
- Vapeur 100 % (50/20)

L'épaisse vapeur des Wénéliens peut recouvrir une zone de 10 mètres de diamètre. À l'intérieur, toutes les compétences qui s'appuient sur les sens reçoivent 2 dés de malus.

Compétence
Trouver Objet Caché 65 %

Perte de Santé mentale :
0/1D3 points pour un Wénélien captif.

Bien évidemment, si les investigateurs frappaient vite et fort pour filer immédiatement avec Humphrey, et peut-être les autres prisonniers, ils pourraient réussir. Il est plus que probable qu'ils finissent capturés, mais si l'attaque réussit, vous pouvez passer directement à la section « Fuir la Lune ».

Entrer furtivement

Les investigateurs peuvent aussi essayer de s'introduire discrètement dans le manoir pour y retrouver Humphrey et le libérer. Malheureusement, le manoir offre une vue imprenable sur les alentours et les investigateurs risquent fort d'être rapidement découverts. Les cristaux chantants qui l'entourent côté terre rendent même toute approche furtive virtuellement impossible.

En cas d'échec, cela ne tourne pas nécessairement au combat. Vorastor est encore une fois prêt à jouer les hôtes attentionnés. Il n'ordonne la capture des investigateurs que s'il est attaqué, comme indiqué plus haut.

Les invités de l'Homme sur la Lune

Si les investigateurs gagnent directement le manoir, ils sont accueillis sur les marches par le spectral Homme sur la Lune, sa promise la princesse Lucerna, Vesh le majordome, six chevaliers lunaires et, enfin, Byron Humphrey. Vorastor les salue, les félicite pour leur courageux périple et leur souhaite la bienvenue sur la Lune. Il va continuer de jouer les hôtes bien élevés à trois écarts près : il fait désarmer les investigateurs, appelle ses geôliers de Leng pour qu'ils escortent ceux qui ne sont pas natifs de l'Éveil aux cachots et « récompense » le capitaine lengite Corb-Jinn en le faisant jeter lui aussi en cellule « pour avoir guidé des forces hostiles vers la Lune ». Si deux investigateurs ou plus réussissent des tests de Persuasion, Vorastor se laisse éventuellement attendrir et les compagnons de quête sont aussi traités en invités.

Si on lui pose la question, Vredni Vorastor explique qu'il a ordre de retenir ici les investigateurs jusqu'à l'arrivée de son maître (qu'il ne nommera pas) dans 2 ou 3 jours. Il prétend n'avoir aucune idée de ce qui arrivera alors, mais il compte bien ne pas faillir à sa mission. Il déconseille fermement toute tentative d'évasion et souligne l'importance des forces présentes au manoir.

Les investigateurs reçoivent, s'ils le désirent, boisson et nourriture (champignons rances, viandes suspectes, vin lunaire. etc., et, si le Gardien le souhaite, un empoisonnement bénin est envisageable) et sont guidés vers leurs chambres. Ils peuvent aller et venir dans le manoir comme ils l'entendent ; Vorastor, Lucerna ou Humphrey leur font éventuellement faire le tour du propriétaire.

La nuit, les investigateurs sont ramenés à leurs chambres et des chevaliers lunaires montent la garde dans les couloirs. Ces sentinelles silencieuses s'opposent à tout passage et rien ne peut leur faire abandonner leur poste.

Pendant le séjour des investigateurs, Vorastor et Lucerna en profitent pour s'amuser de diverses manières : jeux abominables, drogues hallucinogènes, visite guidée des sombres merveilles du manoir. Vorastor entretient rarement une compagnie aussi estimable et il prend plaisir à pousser ses invités aux limites de la folie, voire au-delà. Lucerna aussi, mais son sadisme s'imprègne de la joie démente d'une enfant qui n'a jamais appris la différence entre le bien et le mal. Elle va aussi utiliser son sortilège de Suggestion Profonde pour programmer un des investigateurs (ou Humphrey) à se rendre à Nir pour prévenir sa mère qu'elle va bien. Cette aventure parallèle est traitée au chapitre suivant.

Fête lunaire

Si les investigateurs sont traités comme des invités, le lendemain de leur arrivée Vorastor les informe qu'une grande fête sera donnée le soir même en leur honneur. Festin, musique et spectacle sont au programme ; et en tant qu'invités d'honneur, ils ne peuvent s'y soustraire. Dans l'après-midi, les serviteurs lengites transportent mobilier, nourriture et équipement dans la cour nord du manoir. Il y a des plateaux de champignons, de lichens, de viandes (les habituelles viandes suspectes des Lengites et les omniprésents « pouchons ») et des fruits et légumes de toutes sortes. Il y a aussi d'innombrables bouteilles de vin, quelques-uns des meilleurs crus des Contrées du Rêve, mais la plupart sont issus des vignobles lunaires. Flûtes, tambours et autres instruments à percussion étranges sont apportés sur place. Plusieurs phor-hacs revêches, piaffant, piaillant sont attachés à quelque distance et des lances et des massues sont déposées non loin.

Finalement, Vorastor invite ses invités à le suivre dans la cour où les serviteurs de Leng ont été rejoints par plusieurs choses-crapauds pâles, des bêtes lunaires. Vorastor et Lucerna sont assis en tête de table, flanqués des six chevaliers lunaires actuellement activés. On installe les invités au son d'une musique chaotique jouée par les bêtes lunaires et les hommes de Leng, et Vorastor accueille officiellement ses hôtes dans son manoir sur la Lune. Avec une politesse moqueuse, il honore chacun d'un toast, puis le dîner et la conversation commencent. Vorastor se montre extrêmement curieux envers le Monde de l'Éveil des investigateurs.

Ces derniers peuvent profiter du repas comme ils l'entendent, mais certaines des boissons sont très fortes. Les effets soporifiques du vin lunaire se font sentir dès que le buveur rate un test opposé de CON contre sa puissance de 2D6 x 20. Les champignons et autres lichens agissent comme les drogues du laboratoire de Vorastor (poison de type fort). Si le consommateur échoue à son test de CON, il subit d'étranges hallucinations qui lui coûtent l/1D6 points de SAN, mais lui font gagner un nombre égal de points en Mythe de Cthulhu et Savoir ès Rêves. Les viandes humaines et lengites risquent de provoquer des nausées, des pertes de Santé Mentale ou une intoxication alimentaire, si le Gardien le souhaite, mais à part cela, la table de Vorastor ne manque pas d'éléments comestibles, en dépit de leur aspect répugnant.

Les distractions prévues comprennent encore plus de musique des bêtes lunaires et, plus tard, un tournoi. Ce dernier commence avec des serviteurs et geôliers lengites qui se précipitent les uns sur les autres à dos de phor-hacs et s'échangent des coups de massue et de lance. Les armes ont été capitonnées pour n'infliger que des dommages minimaux, mais les chutes sur le sol n'en sont pas moins dangereuses et plus d'un combattant devra être évacué par ses compagnons et conduit vers la cuisine, ce qui n'est guère rassurant.

Les investigateurs peuvent choisir d'entrer en lice. Au grand amusement de Vorastor qui adore ce genre de bravade. Le chevalier Thrakus peut éventuellement se proposer comme leur champion. Étant donné la nature particulière des montures, les tests d'Équitation des humains seront des tests majeurs. Les hommes de Leng ont 25 % en Équitation et 15 % en Combat rapproché (Lance de Cavalerie). Les lances utilisées sont des perches de bois capitonnées à l'extrémité ; elles infligent 1D6 points de dégâts sur une réussite normale, mais 2D6 sur un Empalement.

La procédure de joute est la suivante. Les deux combattants font leur test d'Équitation et un échec se traduit par

la chute du cavalier. Il faut alors une réussite de Sauter pour échapper aux dégâts de la chute, 1D6 points. Si les deux jouteurs maîtrisent leur monture, ils chargent l'un vers l'autre et font leur test de Lancer (base 10 %). Si l'un d'eux obtient une réussite, il inflige ses dégâts et son adversaire doit réussir un test majeur d'Équitation pour rester en selle ou tomber comme décrit plus haut. Si les deux jouteurs ratent leur coup de lance, ils se croisent sans dommages. Si les deux réussissent, l'un comme l'autre subissent des dégâts et chutent éventuellement.

Les investigateurs essaieront peut-être de profiter de l'occasion pour assassiner Vorastor, que ce soit pendant le festin ou pendant la joute. La première solution est plus risquée du fait des chevaliers lunaires entourant leur maître. Vorastor se montre surpris s'il est défié, mais il est suffisamment arrogant pour le relever. S'ils sont conscients des propriétés de la Pierre onirique, les investigateurs la remettent peut-être à leur champion. Vorastor n'en reste pas moins un formidable adversaire et une chute malheureuse ne suffira pas à le mettre hors de combat. S'il est jeté à terre, les autres investigateurs peuvent essayer de l'achever. Mais une demi-douzaine de bêtes lunaires, une demi-douzaine de chevaliers lunaires, une douzaine de Lengites et la princesse Lucerna risquent alors d'entrer dans la bataille.

Si la joute se termine sans bain de sang inutile, Vorastor récompense éventuellement les investigateurs qui y ont participé, vainqueurs comme vaincus. Il n'est pas habitué à tant de bravoure, surtout dans ces circonstances. Leur liberté mise à part, il peut leur offrir bien des choses : informations, sortilèges, une arme ou un livre, au choix du Gardien.

Le festin et le tournoi s'achèvent tard dans la nuit lunaire, même s'il est impossible de mesurer le passage du temps dans cet éternel crépuscule. Quand tout le monde est gorgé de nourriture, assommé par les vins ou brisé par le combat, les Lengites survivants commencent à débarrasser la table et chacun titube vers son lit.

Tuer les hôtes

Les investigateurs finiront bien par tenter leur chance. Ils savent qu'ils n'ont que 2-3 jours pour agir avant l'arrivée du Chaos Rampant et que le temps joue contre eux. Une attaque-surprise pourrait être portée contre Vorastor et/ou sa princesse, mais il y a toujours 1 ou 2 chevaliers lunaires avec chacun d'entre eux et cela ne sera pas facile. Les autres habitants du manoir se joindront à la mêlée aussi vite que possible.

Si l'un des hôtes est assassiné, l'autre devient fou de rage et cherche à tuer les investigateurs et leurs alliés, au diable les ordres du Chaos Rampant. Vorastor en particulier, hurlera de rage et de désespoir si sa précieuse princesse est assassinée.

Mais si les deux hôtes sont tués, une accalmie surnaturelle s'abat sur le manoir sur la Lune. Les bêtes lunaires et hommes de Leng survivants se terrent dans leurs quartiers ou s'enfuient vers la galère noire des quais. Tous les chevaliers lunaires se désactivent et Vesh lui-même s'immobilise, rattrapé par la mort.

Les investigateurs peuvent maintenant prendre ce qui leur plaît dans le manoir. Les prisonniers peuvent être libérés, la bibliothèque pillée, etc. Il faut espérer qu'ils n'oublieront pas d'emporter avec eux la perle du dieu du fleuve et la Pierre onirique.

Mais même victorieux, le temps leur est compté. Dix heures après sa mort, Vredni Vorastor revient à la vie, bien qu'affaibli ; la pauvre Lucerna reste morte, de même que Vesh. Si les investigateurs sont toujours sur place, consultez le chapitre suivant pour les caractéristiques réduites de Vorastor. Il ne peut toujours pas être véritablement tué sur la Lune : tué, il se relèverait encore 10 heures après (toujours avec des caractéristiques diminuées). Vorastor active six chevaliers lunaires dès qu'il ressuscite.

Si les investigateurs ont eu la sagesse de fuir, l'Homme sur la Lune donne l'alarme, rassemble un équipage pour la



galère noire amarrée au pied des falaises et appelle de l'aide à la cité des bêtes lunaires. La poursuite peut commencer

Fuir la Lune

Deux vaisseaux des bêtes lunaires sont amarrés sous la Maison : une galère noire et le Mxplates qui a transporté les investigateurs vers la Lune. L'équipage de la galère noire ne fera pas le moindre geste pour arrêter les investigateurs, sauf en cas d'attaque de ces derniers. Les investigateurs et leurs alliés éventuels ne constituent de toute façon pas un équipage assez nombreux pour manœuvrer la galère : le Mxplates reste donc leur meilleure chance. S'ils sont libres, Corb-Jinn ou Own'ey le pirate dirige la manœuvre. Dans le cas contraire, Humphrey ou les investigateurs doivent obtenir les réussites de Piloter (Bateau) exigées par le voyage. Mieux vaut confier la barre à un marin expérimenté.

La question devient vite « comment s'enfuit-on de la Lune ? ». Si les investigateurs ont entendu le bruit des chutes d'eau lors du voyage aller ou s'ils ont observé le monstrueux tourbillon visé par un des télescopes de Vorastor, ils connaissent l'existence de la Grande Cataracte Lunaire. Corb-Jinn l'a souvent empruntée et le Capitaine Own'ey a deviné son usage. Elle se trouve loin au sud du manoir, en plein milieu d'une mer noire et gélatineuse.

(Si vous estimez que les investigateurs se sont évadés trop facilement, mettez en scène une attaque mineure, en mer ou peu après leur bond dans l'espace. Un Shantak dirigé par un sorcier bête lunaire ou deux hommes de Leng serait approprié. Les agresseurs cherchent à monter à bord, à saboter les voiles ou harcèlent d'une manière ou d'une autre le navire en fuite.)

Quelques heures après le départ du Mxplates, un hurlement perçant se fait entendre sur le noir océan lunaire. C'est, sans aucun doute possible, la voix d'un Vorastor ressuscité, et cette mystérieuse résurrection fait perdre aux investigateurs 1/1D3 points de SAN. Ils savent maintenant qu'il les poursuivra sans fin.

Sur leurs arrières, la vigie signale une voile, puis une autre et enfin une troisième : des galères noires, lancées à leur poursuite.

Bientôt les grondements des chutes d'eau monumentales se font entendre. Dans un sombre bouillonnement, la Cataracte plonge dans les profondeurs de la Lune. Corb-Jinn, Own'ey ou Jeth Sinteraine conseille éventuellement à tous de s'accrocher, ou bien une réussite de Piloter (Bateau) ou d'INT suggère la même chose. Le vaisseau se précipite vers le néant noir et bascule…

Pour ceux qui ratent un jet sous DEX, ce bond dans le vide se traduit par 1D6-1 points de dégâts : sur un échec critique, un maladroit pourrait même être jeté par-dessus bord et finir sa chute interminable dans le Lac d'Ubboth, au fin fond de la Lune. Le timonier doit réussir un jet de Piloter (Bateau) pour éviter un destin similaire au Mxplates. Cette fois encore, chaque échec octroie un dé de malus lors du test suivant. Si le résultat du test est inférieur à 0, la galère noire et son équipage viennent s'écraser à la surface du Lac Noir. (Si nécessaire, la Pierre onirique peut leur permettre d'échapper miraculeusement à ce terrible destin.) Chaque test de Piloter (Bateau) s'accompagne d'une perte de 0/1D3 points de SAN.

Finalement, le Mxplates s'arrache à la Cataracte et gagne l'espace glacé. Le retour est identique à l'aller, avec un tirage de rencontre pour chacun des 3 jours de voyage. Si les investigateurs n'ont pas pu refaire les réserves de nourriture, bois de chauffage ou vêtements chauds, ce nouveau voyage se révèlera bien difficile…

Et dans le lointain, les voiles extraterrestres continuent la poursuite...

Terra Firma Fabulosus à nouveau

Chapitre Six, où les investigateurs reviennent sur Terre et rencontrent d'anciens ennemis et alliés.

Ce chapitre suppose que les investigateurs regagnent la Terre à bord du Mxplates mais ce n'est pas forcément le cas. Le retour sur Terre peut se faire par le biais d'une invocation de portail ou de créatures. Un investigateur qui se serait fait des alliés parmi les chats pourrait avoir trouvé le moyen de les appeler à l'aide. Ces autres modes de transport risquent d'affecter les événements décrits par la suite et le lieu où les investigateurs reviennent. C'est au Gardien d'adapter en fonction des choix des joueurs.

L'amerrissage

Après cette nouvelle traversée de l'Espace des Rêves, le Mxplates approche de la Terre et les investigateurs doivent choisir leur point d'amerrissage. Si Corb-Jinn, Own'ey et Jeth Jinteraine sont à bord, ils comptent repasser par les Colonnes de Basalte de l'Ouest. Corb-Jinn sait qu'il s'agit de la voie la plus sûre (voir plus loin) et un test réussi de Savoir ès Rêves le confirmera.

Si c'est la direction choisie, le timonier, quel qu'il soit, dirige le navire vers le bord du monde, là où les eaux de la Grande Cataracte s'engouffrent dans l'espace infini. L'heure est venue de se préparer à l'impact… Le Mxplates se dirige entre les deux énormes colonnes et le navire se retrouve bientôt happé par l'attraction terrestre. La chute vers l'océan secoue le navire et le timonier doit réussir un Piloter (Bateau) pour le poser sans dommages. En cas d'échec, tous ceux qui ratent un test de DEX encaissent 1D6 points de dégâts à l'impact. Les échecs critiques peuvent se traduire par un homme à la mer ou assommé.

Essayer d'amerrir directement sur la Mer du Sud est extrêmement dangereux, car le navire tombe comme une pierre dès qu'il entre dans l'atmosphère terrestre. Tous les Lengites et bêtes lunaires le savent bien et le Capitaine Own'ey a tiré les mêmes conclusions de sa période de captivité à bord d'une galère noire. Pour poser son navire, le timonier doit encore une fois réussir un test de Piloter (Bateau), mais avec un dé de malus. S'il réussit, le choc est tout de même suffisant pour qu'un test de DEX soit nécessaire. Ceux qui le ratent subissent 1D6 points de dégâts et une chute par-dessus bord ou dans l'inconscience en cas d'échec critique. Néanmoins, un tel amerrissage permet de déposer l'équipe à deux jours à peine de Dylath-Leen.

Si le jet de Piloter (Bateau) est un échec, le Mxplates s'écrase sur la mer et explose en mille morceaux. Toutes les personnes à bord subissent 1D10 points de dégâts et doivent nager vers un débris flottant pour se sauver de la noyade. Les naufragés n'ont plus qu'à espérer qu'un autre navire viendra à leur rescousse et prier pour qu'il ne s'agisse pas d'une des galères noires lancées à leur poursuite…

Traversée de la Mer du Sud

Après l'amerrissage en Mer du Sud, les investigateurs entament la dernière partie de ce voyage en bateau. Le capitaine (ou une réussite de Savoir ès Rêves) indique que Dylath-Leen se trouve à deux semaines de mer des Colonnes de Basalte : c'est le meilleur endroit pour débarquer et regagner le Bois Enchanté par voie de terre. Le Gardien devra choisir ou déterminer au hasard sur la table des rencontres maritimes pour chaque jour de voyage.

Très vite, les investigateurs pourront remarquer les choses suivantes. Pour commencer, les vents se montrent systématiquement favorables et le navire maintient une vitesse exceptionnelle, à cette allure le voyage ne devrait pas durer plus d'une semaine. Ensuite, si quelqu'un sort la grosse perle volée par Humphrey au dieu du fleuve, il s'aperçoit qu'elle luit d'un bleu splendide maintenant que le navire a retrouvé les eaux de la Terre. Humphrey garantit qu'il n'a jamais observé ce phénomène. Si un jet de rencontre se traduit par une tempête, la durée du voyage ne saurait être accrue de plus de 1 jour quel que soit le nombre d'échecs en Piloter (Bateau), le bateau n'est pas autant affecté que l'océan qui l'entoure. Ce sont les effets de la magie protectrice de la nymphe marine.

Étant donné son départ précipité de la Lune, le Mxplates risque de devoir faire escale pour se ravitailler. C'est l'occasion pour le Gardien de décrire des paysages surnaturels que pourront alors découvrir les investigateurs dans les Royaumes Fantastiques d'Ennon, Sona-Nyl. Zura, Thalarion ou Zak. Il peut consulter le livre Les Contrées du Rêve pour mettre en scène d'autres rencontres dans ces lieux étranges.

Dylath-Leen

Le port le plus proche du Bois Enchanté est celui de Dylath Leen. Un test réussi de Savoir ès Rêves rappelle qu'il s'agit du port le plus important des Contrées du Rêve et qu'il a la réputation d'accueillir régulièrement les galères noires si redoutées ailleurs. D'autres rumeurs parlent de voleurs et d'assassins.

C'est pourtant la destination logique des investigateurs. La caraque noire trouve un accostage sans incident et les PJ se retrouvent dans une cité sinistre aux tours de basalte et aux rues étroites, pleine de tavernes à marins et de temples massifs. Les cheminées crachent une fumée noire qui stagne au-dessus des têtes. Des marins venus de toutes les Contrées du Rêve hantent les ruelles et les tavernes. Un groupe aussi important que celui des investigateurs n'a rien à craindre des voleurs ou des malfrats, mais il n'en va pas de même pour les individus isolés.

Les investigateurs doivent maintenant dire adieu à certains de leurs compagnons. Own'ey et Jeth Sinteraine filent avec le Mxplates qu'ils comptent bien utiliser pour de futurs pillages maritimes. Corb-Jinn les accompagne ou commence à recruter un autre équipage si le dernier n'a pas survécu jusque-là. Le chevalier Thrakus cherche un navire pour le ramener à Céléphaïs ou Ilek-Vad. Le sorcier Inuridiss prépare une invocation de maigres bêtes de la nuit pour rentrer chez lui par la voie des airs. Jimfree continue en compagnie des investigateurs, tout comme Byron Humphrey. Le fermier Kofe les accompagne aussi pour quelque temps puisqu'il habite au nord, sur leur chemin.

Les investigateurs souhaitent peut-être se reposer un peu maintenant qu'ils sont de retour sur la terre ferme. S'ils ont parlé avec le sorcier Inuridiss des périls qui les attendent à cause de la Pierre onirique, celui-ci leur a conseillé de se rendre à la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve pour se renseigner sur cet artefact. Une réussite de Savoir ès Rêves peut aussi leur faire penser à cette possibilité. La Grande Bibliothèque est décrite dans le sous-chapitre suivant et les informations sont valables à Dylath-Leen comme à Ulthar.

Malheureusement, dans les 1D4+1 jours qui suivent l'arrivée des investigateurs (ou beaucoup plus tard s'ils ont regagné la Terre par des moyens plus rapides), une terrible rumeur se répand dans la cité : plusieurs galères noires arrivent ! La nouvelle se répand très vite car le port n'en a jamais reçu plus d'une ou deux en même temps. S'ils se précipitent sur les quais, les investigateurs peuvent assister à l'entrée de trois galères noires. Une quatrième reste au large comme pour établir le blocus de Dylath-Leen. Les murmures des badauds sentent la peur et nombreux sont ceux qui jettent des regards furtifs vers les natifs de l'Éveil…

Un test majeur réussi de Trouver Objet Caché, ou une longue-vue, permet de reconnaître les silhouettes qui débarquent des galères : une demi-douzaine d'hommes de Leng en armes, six des chevaliers lunaires de Vredni Vorastor et, enfin, l'Homme sur la Lune lui-même. Vorastor s'appuie sur des Lengites et il paraît malade. Sa peau est blanche comme un parchemin. Des lunettes noires cachent complètement ses yeux. Il semble marcher avec difficulté. Il y a beaucoup d'autres hommes de Leng sur les galères et dieu sait quoi encore. Très vite, ces troupes venues de la Lune se répandent en ville, comme pour rechercher quelqu'un…

Si les investigateurs n'ont pas déjà quitté Dylath-Leen, le moment est venu d'y penser. Vorastor est ici beaucoup trop entouré pour l'affronter, mais il doit être possible de le distancer. Le groupe voudra peut-être se fournir en montures (zèbres et mules) afin d'accélérer sa fuite. La piste de caravanes longe le Skaï vers le nord jusqu'à Ulthar et juste au-delà, le Bois Enchanté.

La Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve

La Grande Bibliothèque est un bâtiment magique qui existe simultanément dans plusieurs cités des Contrées du Rêve. Deux d'entre elles, Dylath-Leen et Ulthar, se trouvent sur la route empruntée par les investigateurs pour quitter le domaine onirique. La Bibliothèque ne sera pourtant pas facile à trouver, car elle change sans cesse d'emplacement à l'intérieur même des cités où elle existe. Le groupe doit activement la rechercher et le personnage avec le POU le plus élevé doit réussir un test de Chance (une tentative par jour).

C'est un grand bâtiment circulaire en pierre incroyablement ancien. À l'intérieur, des halls couverts d'étagères de livres rayonnent à partir d'une rotonde centrale. La lumière du soleil entre à flot par les fenêtres surélevées, et sous elles des rangées de tableaux s'alignent à plus de 2 mètres du sol.

Examinés de plus près, ces tableaux représentent toutes sortes de sujets : portraits, paysages, cimetières immenses, un chirurgien occupé à se disséquer lui-même (du sang coule goutte à goutte de cette peinture et tombe dans un seau posé sur le sol), un arbre décoré de crânes, une scène de la vie sous-marine (poissons et autres créatures nagent effectivement derrière cette fenêtre ouverte sur les profondeurs), une caricature presque parfaite de la Cène où les humains sont remplacés par des chiens, etc.

Un de ces tableaux attire plus particulièrement l'attention des investigateurs. Un homme et un enfant sont représentés de nuit, dos à l'observateur, contemplant la pleine Lune qui s'élève dans le ciel et les éclaire à contre-jour. Le titre de l'œuvre est « La Nuit de la Pleine Lune ». Si les investigateurs, ou un de leurs compagnons, prononcent le nom de « Vredni Vorastor » alors qu'ils sont dans la Bibliothèque, la peinture se transforme. Le père et le fils deviennent un des chevaliers lunaires de l'Homme sur la Lune et le titre se modifie pour devenir « Le Chevalier de la Pleine Lune ». Pour chaque heure passée ensuite dans la bibliothèque, l'un des investigateurs pris au hasard doit réussir un test de Chance. En cas d'échec, le chevalier se retourne dans le tableau avant d'en sortir et de se précipiter vers les évadés de la Lune. Il combat jusqu'à sa destruction. Après cela, les investigateurs sont bannis de la Bibliothèque.

Le berger Nospey découvre la Pierre Onirique. Pour échapper à sa vie de servitude, il s'en sert pour devenir roi dans ses rêves. Le créateur de la Pierre, un démon malfaisant appelé Chaos Rampant, lance un enchantement de sommeil éternel autour du corps de Nospey dans le Monde de l'Éveil. Dans son royaume de rêves, le rusé Nospey demande à ses sages comment arrêter ce démon avant qu'il s'empare de son âme. Quand le Chaos Rampant arrive enfin, Il exige la Pierre et Nospey, simulant la défaite, la Lui donne. Il prononce alors les paroles qu'il a apprises auprès de ses sages : « Ici comme dans Tarajiin. Ici comme à Ansan. Ici comme sur le Golgotha. Ici comme dans tous ces lieux et tant d'autres. Par cette Pierre que Toi-même as créée, je Te bannis. » Le Chaos Rampant hurle, explose en flammes fumantes et se dissout en une flaque noire et puante. Nospey se réveille dans son corps de l'Éveil et jette la Pierre dans un fleuve, bien décidé désormais à se contenter d'une vie morne mais sans danger.

Aide de jeu 6
Résumé de la Fable de Nospey



Le chevalier de la pleine lune, chevalier lunaire

FOR	75
CON	75
TAI	100
DEX	30
INT	60
POU	45

Points de vie : 18
Impact : +1D6
Carrure : 2
Mouvement : 8

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13) 2D3+ Impact points de dégâts

Arme

- Large lance 45 % (22/9) 1D10+1+ Impact points de dégâts

Compétences

Discrétion 35 %
Écouter 35 %
Trouver Objet Caché 45 %

Protection : 4 points (peau métallique)

Perte de Santé mentale : 0/1D3

Avec un peu de chance, les investigateurs pourront tout de même effectuer quelques recherches sur la Pierre onirique et ses liens avec le Chaos Rampant. Pour trouver des renseignements sur un sujet donné, un investigateur doit travailler 1D3 jours de 8 heures et réussir un test de Bibliothèque, car les livres, rouleaux et tablettes ne respectent aucun classement logique. Tukor, le bibliothécaire thorabonien, peut les y aider mais il doit lui-même obtenir une réussite de Bibliothèque (90 %).

Si les recherches des investigateurs aboutissent, ils apprennent ce qui suit. Nyarlathotep a créé la Pierre onirique : elle contient une partie de Son essence et ne peut donc être détruite. Elle a de grands pouvoirs sur les rêves, mais le Chaos Rampant peut s'en servir pour piéger l'utilisateur et lui voler son âme et son corps. La Fable de Nospey raconte comment un simple berger a utilisé la pierre pour détruire Celui aux Nombreux Masques. Cette histoire est résumée dans l'aide de Jeu n°6. Un test réussi d'INT suggère que les lieux cités dans le « bannissement » de Nospey correspondent à des défaites de Nyarlathotep. Si l'on se fie au texte, le Chaos Rampant doit être en possession de la Pierre et l'exorciste doit passer 2 rounds à réciter l'incantation ; il sacrifie alors un certain nombre de Points de Magie qui lui apportent 5 % de chances par point de congédier le dieu avec succès. (Malheureusement, comme le rappelle Nyarlathotep au chapitre suivant, il ne faut pas croire tout ce qu'on lit.)

Ces recherches rapportent 1 point en Mythe de Cthulhu aux investigateurs mais ils ne perdent pas de Santé Mentale à moins qu'ils ne soient perturbés par la référence au Golgotha, la colline où fut crucifié Jésus. Ils perdent éventuellement jusqu'à 1D4 points de SAN s'ils subissent une terrible révélation. Chaque investigateur qui participe aux recherches gagne aussi 1D4 points en Savoir ès Rêves.

Plus loin sur la route

Les villages d'Ulthar, Hatheg et Nir se trouvent à environ une semaine de chevauchée au nord de Dylath-Leen. La vallée du Skaï rappelle un peu celle de l'Oukranos que les investigateurs ont traversée. Ici, les champs sont cependant plus étendus et fermés par des haies ou des murets. Les investigateurs croisent quantité de chaumières, de vergers d'arbres fruitiers ou à noix, de moulins à vent octogonaux.

Les auberges et les tavernes ne manquent pas le long de la route. Les investigateurs peuvent s'y reposer à loisir, ou forcer la marche de peur d'être poursuivis. S'ils s'arrêtent chaque nuit à l'auberge, le voyage dure 7 jours. S'ils décident de presser leur monture, ils peuvent gagner 1 jour plein au prix d'une perte temporaire de 1D2 x 5 CON pour eux-mêmes et leurs montures due à la fatigue et au manque de sommeil.

Si le fermier Kofe et son fils Penter les accompagnent, aucune de ces auberges ne leur demande le moindre argent pour les lits et couverts. Tous sont traités en héros et accueillis par une fête à chaque étape. Humphrey adore être le héros de ces festins.

Néanmoins le danger les guette toujours. Chaque nuit, Vredni Vorastor tourmente ses proies avec un sort projettant des visions de son propre visage mortellement ravagé ponctuées de menaces contre leurs vies et leurs âmes. Ces cauchemars infligent des pertes de 0/1D3 points de SAN.

Ulthar

Après une semaine de chevauchée, l'équipe arrive enfin dans la paisible cité d'Ulthar où des multitudes de chats prennent le soleil dans les rues et sur les marches des cottages. Cette fois encore, ils sont accueillis en héros victorieux si Kofe et Penter sont avec eux. Les investigateurs voudront peut-être profiter de cette gloire pour demander de l'aide contre Vredni Vorastor et ses séides. C'est au Gardien de décider, mais aucune aide ne devrait être accordée sans un certain nombre de réussites de Persuasion.

Mais d'autres possibilités leur sont ouvertes sur place. Tout d'abord, tout investigateur qui possède un chat découvre qu'il est capable, vaguement, de comprendre le langage de ces félins (il faut que le chat lui appartienne en propre ; celui de sa femme, de son fils ou d'un colocataire ne compte pas). Un test extrême en INT ou ÉDU (le plus élevé des deux) est nécessaire. Cet investigateur peut donc demander l'aide des chats en prévision de la bataille quasi inéluctable avec Vredni Vorastor ; ils exigeront certainement quelque faveur en retour, faveur laissée à la discrétion du Gardien.

Les investigateurs devraient aussi entendre parler de la masse d'informations disponible au Temple des Très Anciens. Une réussite de Savoir ès Rêves pourrait leur rappeler son existence, de même que Kofe ou un autre autochtone. Située sur la plus haute colline, la tour couverte de lierre du temple est habitée par un prêtre très âgé, Atal. Les investigateurs vont devoir convaincre les prêtres inférieurs de l'importance de leur visite avant d'être autorisés à rencontrer Atal. Le prêtre racorni par les siècles connaît un peu le Chaos Rampant et l'histoire de la Pierre onirique (il demande à la voir et semble stupéfié par elle). Après une autre réussite de Persuasion (ou quelques rasades de vin lunaire), Atal conduit les investigateurs dans les profondeurs du temple, dans une salle souterraine qui abrite la bibliothèque. Au milieu des centaines

Le chuchoteur du moulin, une création de Vredni Vorastor

FOR	60
CON	60
TAI	40
DEX	70
INT	70
POU	70

Points de vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 10

Combat

Attaques par round : 1

Option de combat rapproché : Le chuchoteur mord en corps à corps

• Combat rapproché (corps à corps) 70 % (35/14)
1D6 points de dégâts + poison fort

Compétences :

Discrétion	80 %
Écouter	85 %
Imiter les Voix	80 %
Lire les Pensées	70 %

Protection : 2 points (carapace)

Perte de santé mentale : 0/1D6

de livres, tablettes, rouleaux et feuilles de palmiers inscrites, on peut repérer plusieurs exemplaires des *Manuscrits Pnakotiques* et des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*. Ces ouvrages contiennent toutes les informations citées dans le paragraphe « La Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve » p. 54 y compris La Fable de Nospey extraite du dernier des *Sept Livres* (Aide de Jeu n°6, page 52). Atal conseille d'éviter toute confrontation avec Nyarlathotep si la chose est possible, car Ses voies sont innombrables et tortueuses et Ses jeux ne sont pas toujours joués dans les règles. Puis il souhaite bonne chance aux investigateurs.

La Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve se manifeste aussi à Ulthar. On accède à celle-ci et aux renseignements qu'elle peut apporter exactement comme indiqué dans la section concernant Dylath-Leen. Les investigateurs qui en ont été bannis après la rencontre avec le chevalier de la pleine Lune, le sont aussi ici.

Vers Nir

Les investigateurs quittent Ulthar puis traversent le fleuve Skaï et atteignent un embranchement qui mène aux villages de Hatheg ou de Nir. Kofe prend maintenant congé d'eux pour rentrer chez lui à Hatheg. S'ils lui ont permis de retrouver son fils, il leur exprime sa gratitude éternelle ; ils seront toujours les bienvenus chez lui.



Au cours du voyage vers l'Est et le village de Nir, l'investigateur ensorcelé par Lucerna (voir le Chapitre Cinq) se trouve maintenant obligé d'obéir à sa Suggestion Profonde et décide de retrouver la mère de Lucerna. Au village (où ils sont encore une fois reçus en héros), leurs questions sur une femme appelée Juna les conduisent à un cottage isolé et mal entretenu, flanqué d'un verger aux fruits rabougris et d'un moulin chancelant aux ailes immobiles.

Quand les investigateurs frappent à la porte, une vieille femme chenue finit par leur ouvrir après une longue attente. Elle s'appuie sur une canne et semble quasiment aveugle. Juna est presque centenaire, ce qui risque de surprendre les investigateurs trompés par les six ou huit années affichées par sa « fille » Lucerna ; Vorastor avait empêché cette dernière de vieillir. Quand on lui apprend que Lucerna vit sur la Lune, Juna rit d'une telle absurdité. Lucerna est « morte » il y a bien des années. Si les investigateurs insistent, elle explique qu'elle en est certaine car le fantôme de sa fille vient parfois la nuit murmurer à ses oreilles. Une réussite de Psychologie établit qu'elle dit la vérité telle qu'elle la comprend et une réussite de Psychanalyse écarte tout soupçon de sénilité.

Si les investigateurs restent avec Juna après la tombée de la nuit, ils distinguent des grincements à l'extérieur sur un test majeur réussi d'Écouter. Dehors, les ailes du moulin se mettent péniblement à tourner. S'ils restent à distance, la brise créée par ce mouvement leur apporte bientôt la voix enfantine de Lucerna. S'ils ont vu la petite fille mourir sur la Lune, ces échos leur coûtent 0/1D3 points de SAN. « Lucerna » console Juna et lui explique que tout va bien pour elle et qu'elle est en paix ; Juna ne doit ni s'inquiéter ni la pleurer.

Si les investigateurs explorent le moulin (avant ou après les voix), la créature qui l'habite cherche à se cacher au milieu des ombres, toiles d'araignées, poutres et recoins sombres de l'étage supérieur. Éventuellement, elle grimpe sur le toit pour éviter d'être repérée. Le Chuchoteur du Moulin est une chose arachnide de la taille d'un chien, grise, aveugle et dépourvue de poils. Sa tête spongieuse et sans yeux arbore une sorte de bouche verticale. C'est une chose cruelle, placée ici pour torturer

Juna de ses mensonges, qui se repaît du chagrin et de l'amour de la pauvre vieille. Le chuchoteur est aveugle mais ses autres sens sont extraordinairement développés. De plus, il est capable de lire les pensées. Grâce à quoi, il peut s'immiscer dans la mémoire des investigateurs pour imiter alors la voix d'un parent ou d'un collègue défunt. Il n'existe que pour raviver ce type de douleur. S'il se trouve acculé, il se moque des investigateurs : vont-ils le tuer et détruire du même coup le seul lien qui unit encore la malheureuse Juna à sa fille ? La chose ne combat que si elle est elle-même attaquée, mais elle n'accorde alors aucun quartier.

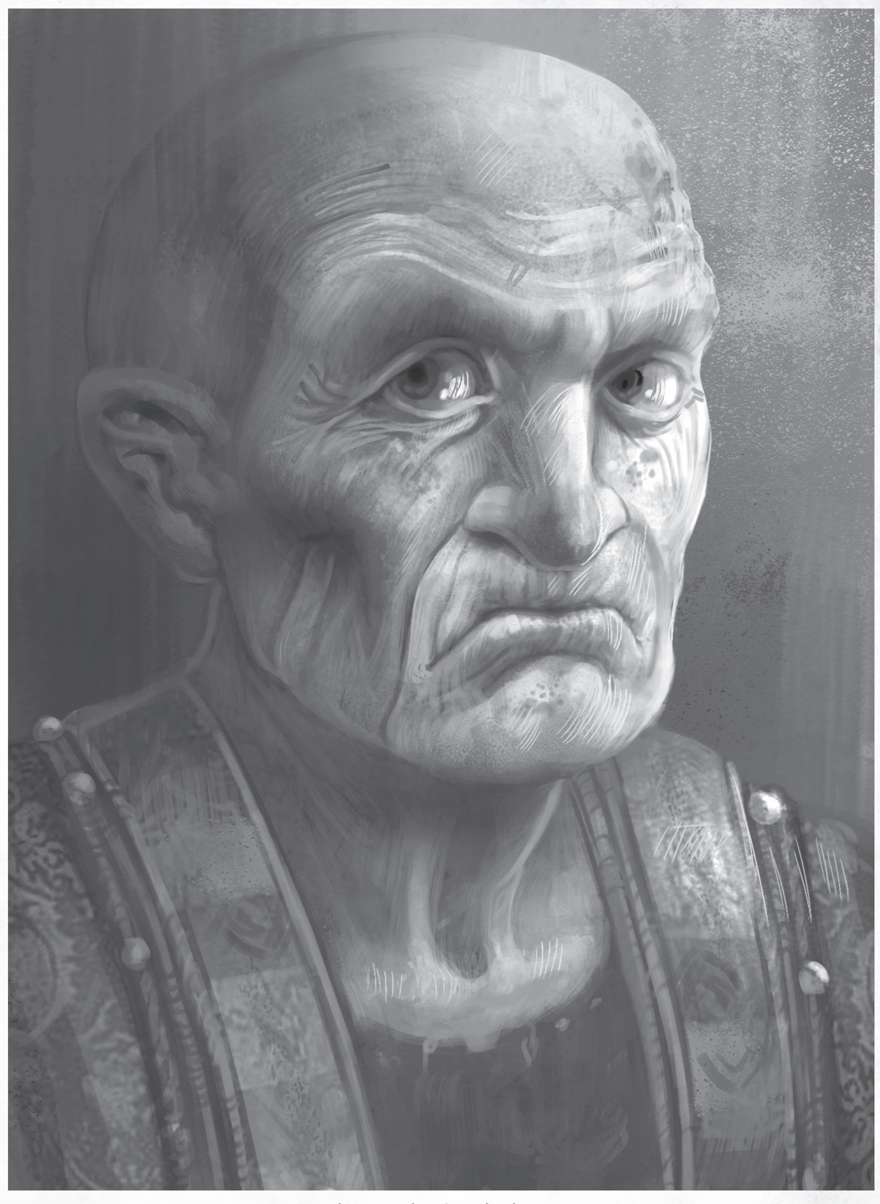
La destruction du Murmureur brise le cœur de Juna : elle n'entendra plus jamais sa fille. Si les investigateurs ne réussissent pas à la consoler par une réussite de Psychanalyse, ils perdent 1D3 points de SAN pour l'avoir privée de son lien avec sa fille perdue. Sans la voix réconfortante du chuchoteur, elle meurt de désespoir si les investigateurs n'ont pas su la consoler.

La Perle du Dieu du Fleuve

Humphrey et les investigateurs ont certainement ramené l'artefact avec eux. Dans le cas contraire, il leur faut retourner sur la Lune pour la récupérer et échapper à la terrible malédiction du dieu du fleuve.

Ils vont sans doute chercher à rendre la perle avant de réintégrer le Monde de l'Éveil. En le faisant plus tard, ils risquent alors de provoquer la colère du dieu du fleuve. Un test réussi de Savoir ès Rêves ou un test majeur réussi d'INT suggère de contourner le Bois Enchanté plutôt que de risquer de s'y perdre. Il faut une journée entière pour rejoindre l'Oukranos en suivant l'orée du bois, et encore une demi-journée pour atteindre le Temple de Kiran.

Une douzaine de prêtres bleus émergent des bassins quand les investigateurs pénètrent dans le temple (cette nouvelle rencontre avec les prêtres ne provoque aucune perte de SAN). Quand ils montrent la perle, le bassin central bouillonne et ses eaux jaillissent comme un geyser : le dieu du fleuve se manifeste.



Le grand prêtre Atal

Sa voix tout en bruit d'eau critique sévèrement la perfidie d'Humphrey. La restitution de la perle ne saurait tout excuser et Humphrey se voit puni d'une malédiction bénigne : désormais, il subira de temps à autre des accès d'une soif dévorante qui lui rappelleront son méfait. La maladie n'a rien de fatal, mais elle est suffisamment éprouvante pour que sa CON soit réduite de 5 points. La même malédiction frappe tout investigateur ayant agi avec insolence dans l'enceinte du temple. Si les condamnés se montrent pénitents, le dieu du fleuve peut, un jour, accepter de lever sa malédiction en échange d'un quelconque service. Ce service est laissé à l'appréciation du Gardien.

Réapparition de l'Homme sur la Lune

À moins que les investigateurs ne traversent les Six Royaumes sans jamais s'arrêter à la Grande Bibliothèque des Contrées du Rêve, au Temple des Très Anciens, à Nir ou au Temple de Kiran, une ultime confrontation avec l'Homme sur la Lune est inévitable. C'est au Gardien d'en déterminer l'heure et le lieu. Si l'équipe est restée trop longtemps à Dylath-Leen, cette confrontation finale risque de se dérouler dans cette cité ou sur la route d'Ulthar. S'il semble que le groupe a besoin d'alliés, mieux vaut qu'elle ait lieu près des villages d'Ulthar, Hatheg ou Nir, ou dans le Bois Enchanté et ses environs.

Vredni Vorastor dispose des forces suivantes : six esclaves de Leng (et lui-même) montés sur de gros oiseaux inaptes au vol (des phororhacos préhistoriques), et six chevaliers lunaires à pied. Vorastor charge en avant sabre au clair, suivi des Lengites qui cherchent à faire tomber à terre leurs ennemis à coups de lances ou de javelots. Les chevaliers lunaires se jettent ensuite dans la bataille. Soulignons que si le combat a lieu dans le Bois Enchanté, aucun cavalier ne peut rester en selle au milieu des branches basses.

C'est un combat féroce où qu'il se produise. Vorastor, obnubilé par sa soif de vengeance, a tout oublié des instructions du Chaos Rampant. Rien ne pourra lui faire épargner ceux qui ont assassiné sa Princesse. Il semble affaibli par son séjour sur Terre : il est squelettique et pâle comme la mort, un homme en noir et blanc dans un monde de couleurs vives. Ses yeux sont complètement cachés par des lunettes noires soigneusement fermées sur le dessus et les côtés. Ses mouvements sont devenus maladroits, de même que ceux de ses chevaliers lunaires. Il hurle des ordres à demi-cohérents et des menaces confuses ; il est impossible de traiter avec ce fou délirant.

Les investigateurs sont en complète infériorité numérique et matérielle. Il faut espérer qu'ils ont prévu cet affrontement et se sont trouvé des alliés. Les chats d'Ulthar pourraient lutter à leurs côtés et submerger les forces lunaires de tant d'attaques que seuls Vorastor, 1D3 Lengites et 1D4 chevaliers lunaires parviennent à sérieusement s'occuper des investigateurs. Les autres se voient jetés à terre et noyés sous une couche de guerriers félins, une nuée de coups de griffes, crachats, morsures et miaulements suraigus. De même, si les investigateurs ont libéré le zoog de son piège lors de leur premier passage dans le Bois Enchanté, ils obtiennent peut-être l'aide de ses congénères en récompense de cette bonne action passée. Les zoogs réduisent les forces de Vorastor de la même manière que les chats. L'efficacité d'éventuels renforts humains est laissée à l'appréciation du Gardien qui s'inspirera, le cas échéant, des caractéristiques fournies pour Kofe le fermier ou Alzen l'aventurier. Gageons que les investigateurs sauront ensuite montrer leur reconnaissance à ces braves habitants du rêve. Si Kofe est toujours avec eux, lui aussi peut se battre à leurs côtés. S'il vient juste de partir, il réapparaît éventuellement au plus fort de la bataille, signalant son arrivée d'une flèche mortelle.

Humphrey pour sa part plonge dans le combat avec un rugissement bravache, le sabre dans une main et la Pierre onirique dans l'autre. Si la bataille tourne mal pour son camp, la Pierre onirique intervient, activée par le désir de victoire d'Humphrey, et elle étend aux investigateurs la capacité d'ajouter leur score en Savoir ès Rêves à leurs compétences de combat (attaque, parade et esquive). Ou, si Humphrey réussit un test de Rêver, le coup qui devait tuer un de ses amis ne fait que le désarmer ou se transforme en coup pour assommer. Faites intervenir ce type d'effets comme bon vous semble, mais il serait criminel de laisser les investigateurs échouer si près du but. S'il est mis hors de combat, Humphrey essaie de remettre la Pierre à un autre investigateur.

Quoi qu'il arrive, la mort de Vorastor sonne la fin de la bataille. Le malheureux dément combat encore 1 round plein après avoir perdu tous ses Points de Vie, puis s'écroule. Les chevaliers lunaires s'effondrent alors en piles

VREDNI VORASTOR, ressuscité mais affaibli

FOR	50
CON	55
TAI	95
DEX	45
APP	40
INT	90
POU	95
ÉDU	125

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : 1
Points de magie : 19
Mouvement : 8
Santé mentale : N/A

Combat

Attaque par round : 1

Option de combat rapproché : Vredni Vorastor peut attaquer au javelot ou à l'épée voire utiliser son esquive tournoyante.

Esquive tournoyante : au combat, il peut attaquer par une esquive tournoyante qui utilise les lames cousues sur son manteau pour taillader l'adversaire. Ces rasoirs sont si acérés qu'ils justifient des dommages doublés sur un empalement. Cette Esquive tournoyante compte bien comme une esquive, ce qui lui interdit toute autre attaque pendant le round.

- Combat rapproché (corps à corps) 60 % (30/12)
  1D3+ Impact points de dégâts
- Esquive Tournoyante 35 % (17/7)
  1D3 points de dégâts

Armes

- Javelot 25 % (12/5)
  1D8+1+ Impact points de dégâts
- Sabre 45 % (22/9)
  1D8+1+ Impact points de dégâts
- Esquive 35 % (17/7)

Compétences

Arts (Harpe)	80 %
Arts (Peinture)	65 %
Écouter	50 %
Équitation (Phor-hac)	45 %
Esquive	35 %
Grimper	40 %
Histoire	75 %
Lancer	35 %
Mythe de Cthulhu	65 %
Occultisme	80 %
Piloter (Bateau)	40 %
Savoir ès Rêves	85 %
Sciences	
Astronomie	75 %
Chimie	55 %
Pharmacologie	65 %
Trouver Objet Caché	35 %

Sortilèges : *Anneaux Concentriques du Ver (CdR), Appeler l'Esprit des Morts, Cascades de Florin (CdR), Cauchemar, Contacter le Chaos Rampant (Nyarlathotep), Contacter une Bête Lunaire, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Gonfler (CdR), Éviscération (CdR), Folie Furieuse (CdR), Terrible destin de Cerrit (CdR), Immunisation, Terrible Démangeaison (CdR), Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler une Ombre (CdR), Lassitude de Phein (CdR), Halte d'Eanora (CdR), Poing de Yog-Sothoth, Rideaux brodés de Hish (CdR), Serf serviable (CdR), Suggestion Profonde (nouveau sort), Terrible Malédiction d'Azathoth, Tourmenter (CdR), Tournoiement (CdR), Pilier de Throth (CdR), Machoires de Pandémonium (CdR), Vol d'Âmes (CdR), X Vivant (CdR).*

Protection : 2 points (manteau de cuir)

Lengites montés,
séides de Vredni Vorastor

Carac.	1	2	3	4	5	6
FOR	50	85	55	60	70	55
CON	60	60	70	50	60	70
TAI	75	70	65	70	65	65
DEX	65	60	40	30	60	55
INT	65	70	85	80	55	80
POU	65	55	60	50	50	50
P.V. :	15	13	14	12	13	14

Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : 1
Mouvement : 8

Combat

Attaques par round : 1

Option de combat rapproché : Les Lengites utilisent couteau, javelot, kopesh ou lance de cavalerie en combat rapproché

- Combat rapproché (corps à corps) 40 % (20/8)
- Couteau*
  1D6+ Impact points de dégâts
- Javelot* 35 % (17/7)
  1D8+1+ Impact
- Lance de cavalerie 25 % (17/7)
  1D8+1+1D6
- kopesh** 40 % (20/8)
  1D8+1+ Impact (ne peut pas Empaler)

*Lengites impairs
** Lengites pairs

Compétences :
Équitation (Phor-hac) 35 %
Trouver Objet Caché 35 %

Protection : 0

Perte de santé mentale : 0/1D5

Phororhacos,
oiseaux coureurs, montures lunaires

Carac.	V	L1	L2	L3	L4	L5	L6
FOR	120	95	105	125	120	130	110
CON	105	85	95	95	90	85	90
TAI	155	145	135	120	130	130	125
DEX	60	58	35	58	35	25	70
INT	45	25	30	35	35	45	30
POU	80	65	60	50	45	65	55
P.V. :	26	20	23	22	22	22	22

Impact moy. : +1D6
Carrure moy. : 3
Mouvement : 8

Combat

Attaques par round : 1

Option de combat rapproché : Ils attaquent en mordant ou en griffant.

- Combat rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
- Morsure, 1D8 points de dégâts
- Pied griffu (seulement sans cavalier), 1D6+ Impact

Compétences :
Paraître menaçant 95 %

Protection : 2 points (cuir et de plumes)

Perte de santé mentale : 0/1

Chevaliers lunaires,
armures vivantes (tous identiques)

FOR	75
CON	75
TAI	100
DEX	30
INT	60
POU	45

Points de vie : 18
Impact : +1D6
Carrure : 2
Mouvement : 8

Combat

- Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)
  2D3+ Impact points de dégâts
- Large lance 45 % (22/9)
  1D10+1+ Impact points de dégâts

Compétences
Discrétion 35 %
Écouter 35 %
Trouver Objet Caché 40 %

Protection : 4 points (peau métallique)

Perte de Santé mentale : 0/1D3

répugnantes et noires de métal gluant. S'ils n'ont plus l'avantage du nombre, les Lengites s'enfuient sur leurs « phor-hacs » (comme ils les appellent eux-mêmes). Ils achèvent éventuellement le dernier investigateur s'ils se sentent en force, mais ils ne sont pas suicidaires.

Une fois tué sur la Terre, Vorastor reste mort. La légende de l'Homme sur la Lune continuera de vivre mais pas l'Homme lui-même. Il se peut, cependant, que le Chaos Rampant cherche à le remplacer... Soulignons que si les investigateurs fuient sans cesse et réussissent à éviter toute nouvelle rencontre avec Vorastor, la soif de vengeance ne l'aura pas quitté quand ils reviendront dans les Contrées du Rêve. Et il aura alors récupéré tous ses moyens.

Dans les Bois

Les investigateurs débutent maintenant la dernière étape de leur périple dans les Contrées du Rêve. De leurs anciens compagnons, il ne reste plus que Byron Humphrey et Jimfree. Le groupe pénètre de nouveau dans l'enceinte ombreuse du Bois Enchanté où les oiseaux et autres animaux appellent inlassablement, où les frondaisons alentour semblent toujours étrangement animées. Le soleil disparaît derrière les épaisses ramures et devant eux tout n'est qu'arbres festonnés de lichens et ronds de champignons.



GOBELINS

Carac.	1	2	3	4	5
FOR	10	45	60	15	70
CON	20	60	40	30	50
TAI	25	20	30	5	30
DEX	50	65	100	165	180
INT	50	85	95	60	75
POU	60	30	95	60	95
APP	30	5	30	10	5
P.V. :	5	8	7	4	8

Impact moy. : -1D4
Carrure moy. : -1

Combat
Attaques par round : 1
Option de combat rapproché : Ils utilisent fourche, dague, dent, petit couteau au corps à corps
• Combat rapproché (corps à corps) 65 % (32/13)

Sortilèges : *#1 Anathème (CdR), Écran équilatéral, X Vivant (CdR) ; #2 Tournoiement (CdR), Canicule de Katarien (CdR) ; #3 Jet argenté (CdR), Fléchettes d'Émeraude de Ptath (CdR), Toile Blanche de Soren (CdR) ; #4 Anathème (CdR), Fournaise de Bolonath, Rideaux Brodés de Hish (CdR); #5 Lassitude de Phein (CdR), Lévitation Incontrôlée, Monde de Cristal, Sphères Pourpres de Ptath (CdR), Stabilité, X Vivant (CdR).*

Perte de santé mentale : 1D6 points pour la bande entière

Quand les voyageurs croisent enfin une piste, il leur faut réussir un jet de Savoir ès Rêves pour se rappeler la direction approximative de l'arbre qui contient l'escalier vers la Caverne de la Flamme et au-delà, le Monde de l'Éveil. Après quelques heures de marche dans la lumière crépusculaire, une réussite d'Écouter les alerte : des voix s'élèvent droit devant.

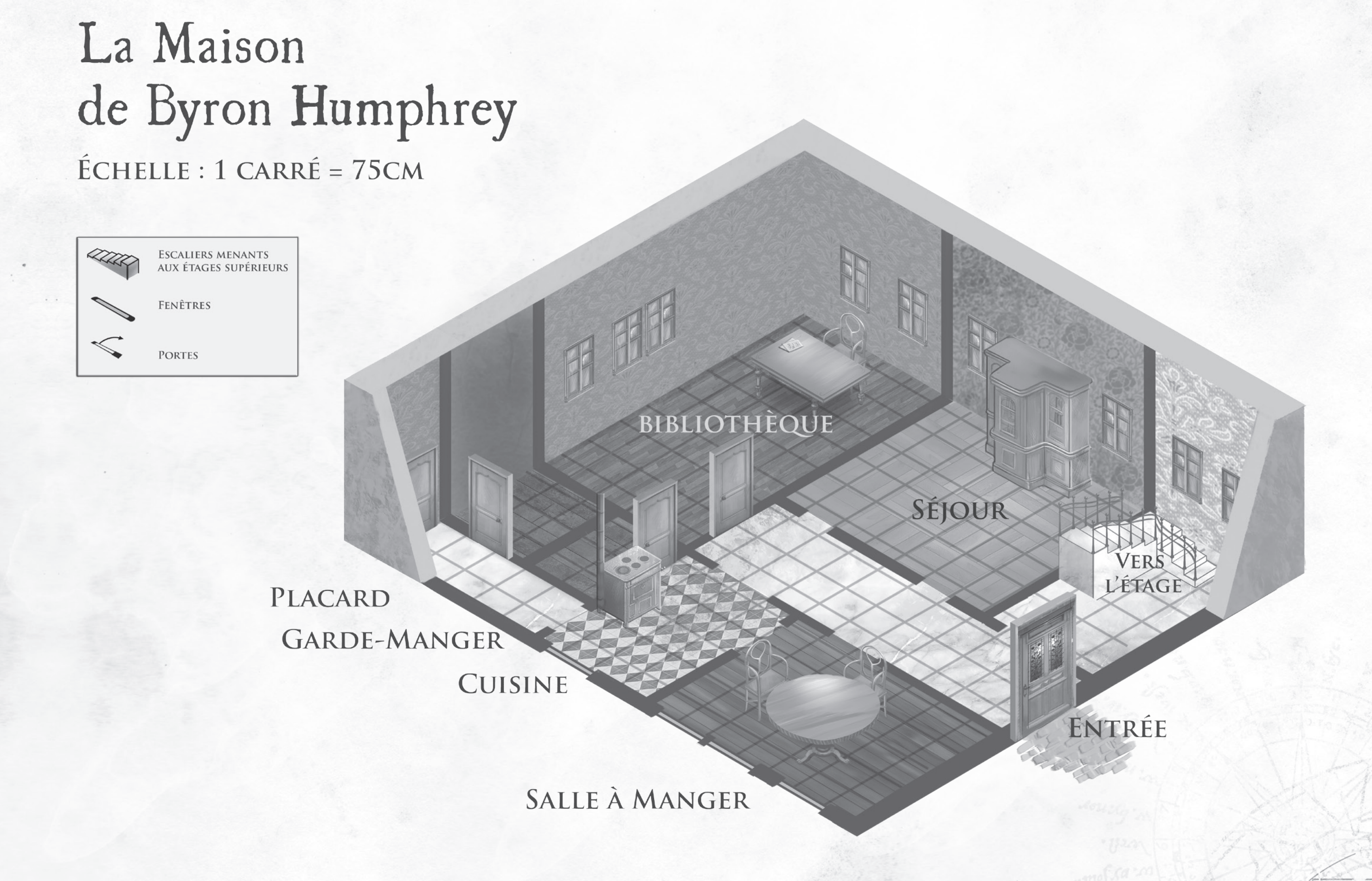
Que les investigateurs approchent avec Discrétion ou sans précautions particulières, ils surprennent la même scène dans une clairière qui s'ouvre bientôt devant eux. Quatre étranges créatures humanoïdes, pas plus grandes que des enfants, campent autour d'un feu. Une cinquième (#4) reste cachée à faible distance. Les épais bras et jambes de #1 le font ressembler à un nain, mais ses oreilles sont longues et pointues et sa bouche déborde de dents effilées. #2 est extrêmement allongé avec des pattes terminées par des sabots, une queue broussailleuse, quatre cornes sur le front et quatre narines. #3 montre l'apparence la plus humaine. Mais il est trahi par ses grands yeux rougeâtres et son nez bulbeux. #4 est invisible pour le moment : un minuscule humanoïde hybride de lapin avec des oreilles, moustaches et incisives qui pointent vers le sol. #5 semble une créature femelle boursouflée.

Si les investigateurs annoncent leur présence, les gobelins les invitent autour de leur feu. Une réussite de Trouver Objet Caché souligne la présence à quelque distance du feu d'une paire de peaux de zoogs et d'un piège d'apparence familière. La forme du rôti qui dore sur le feu l'est aussi. Les gobelins se présentent comme des nomades qui traversent ce bois, chassant et piégeant, pour rester à distance des humains qu'ils détestent. Des natifs de l'Éveil comme les investigateurs leur font en revanche honneur en partageant leur feu et ils leur proposent nourriture et vin. Les investigateurs préféreront peut-être décliner l'invitation en souvenir d'éventuelles relations amicales avec les zoogs, mais les gobelins insistent pour qu'ils acceptent vin, champignons et fruits. L'hospitalité des gobelins n'a rien de sincère. Ils soupçonnent nos natifs de l'Éveil d'avoir libéré ce zoog tombé dans un de leurs pièges. Et même si les investigateurs n'ont rien fait de tel, les gobelins trouvent la chair humaine particulièrement savoureuse. Ils comptent les saouler et les inviter à dormir avec eux. Ils devraient ensuite facilement venir à bout des investigateurs confiants et endormis. Le gobelin lapin reste caché près du camp en prévision de cette traîtrise. Les investigateurs tomberont ou pas dans ce piège. S'ils déclinent l'invitation, le Gardien peut décider que les gobelins suivent le groupe et montent une autre embuscade. Si les voyageurs leur demandent leur chemin, les gobelins fournissent de fausses indications sur la position de l'escalier de la Caverne de la Flamme (ils ignorent où elle se trouve) afin de les attirer dans un autre piège.

Si les choses se passent trop mal pour les investigateurs, le zoog qu'ils ont libéré d'un piège gobelin il n'y a pas si longtemps peut venir à leur secours – à condition qu'il n'ait pas déjà été mis à contribution contre Vredni Vorastor. Si l'équipe a le dessus, les gobelins survivants gémissent et supplient qu'on les épargne. Si le Gardien le souhaite, ils offrent le peu de fortune qu'ils possèdent ou peut-être un objet magique mineur quelconque, en guise de rançon.

La Maison de Byron Humphrey

Échelle : 1 carré = 75cm



La Caverne de la Flamme

Les investigateurs poursuivent leur chemin à travers bois quand leur revient en mémoire, sur un test réussi en Savoir ès Rêves, un certain champignon violacé qui poussait en abondance aux environs de l'arbre qu'ils recherchent. Ils ont désormais droit à un test majeur de Chance par heure pour repérer un groupe de ces champignons.

Après avoir rapidement monté l'escalier plongé dans l'obscurité, les investigateurs entrent dans la Caverne de la Flamme avec son geyser de feu et ses prêtres vénérables, Nasht et Kaman-Thah. Les prêtres sont surpris de les voir et les accueillent avec force bienvenues et félicitations. Ils veulent tout savoir de leur périple fantastique mais s'assurent, d'abord, que les investigateurs rapportent bien la Pierre onirique. Une réussite d'INT rappelle qu'ils sont toujours en danger : Nyarlathotep pourrait arriver alors qu'ils sont tous endormis. Nasht approuve de la tête et leur souhaite bonne chance. Il leur conseille la plus extrême prudence vis-à-vis du Chaos Rampant s'ils doivent jamais le rencontrer.

Les investigateurs commencent alors à gravir le dernier escalier et pensent peut-être à dire adieu à Jimfree. Dans les ténèbres, ils se perdent rapidement de vue. La proximité croissante de leur corps les rend de plus en plus somnolents. Quand ils rouvrent les yeux, ils sont de nouveau dans la bibliothèque d'Humphrey. Et ils ont un visiteur.

Le Chaos Rampant

Chapitre Sept, où les investigateurs retrouvent le Monde de l'Éveil, affrontent le Chaos Rampant, et où un vieux mensonge est révélé

Les investigateurs se réveillent finalement dans la bibliothèque d'Humphrey. Ceux qui sont morts pendant l'aventure se réveillent aussi maintenant ; le sortilège de Nyarlathotep a, en effet, été brisé par le retour de la Pierre onirique dans le Monde de l'Éveil. Ces derniers perdent 1D10 points de SAN et ne peuvent plus retourner dans les Contrées du Rêve (mais voir plus loin).

Grâce aux pouvoirs de la Pierre onirique, les investigateurs se rappellent automatiquement les événements de leur quête fabuleuse. Normalement, il leur aurait fallu réussir un jet d'INT pour se souvenir de leurs activités oniriques.

L'ombre dans le bureau

Humphrey et les investigateurs se réveillent exactement là où ils se sont affaissés quand ils ont plongé dans le sommeil. Leurs portefeuilles et leurs clés sont encore dans leurs poches, leurs armes dans leurs holsters ou leurs manteaux. La pièce est toujours faiblement éclairée par la lampe de bureau de Humphrey.

Pendant qu'ils se relèvent et se frottent les yeux, encore tout engourdis, ils peuvent commencer à se poser les questions de circonstance : « Que s'est-il passé ? », « Quelle heure est-il ? », « Combien de temps sommes-nous restés inconscients ? », « Ça va, Tom ? » etc. Du coin le plus sombre du bureau, une voix répond, calmement, sèchement et précisément : « Vous venez d'émerger du sommeil dans lequel je vous ai plongé par le biais de la Pierre onirique » ; « D'après ma montre, il est 5 h 36 du matin. » ; « Approximativement neuf heures et demie à dix minutes près. » ; « Tom a subi un important traumatisme psychologique, mais quelques semaines de détente devraient lui faire le plus grand bien. ». Au Gardien de répondre à toute autre question avec le ton sardonique approprié…

… car celui qui parle n'est autre que Nyarlathotep. Nonchalamment assis dans un fauteuil capitonné, un homme grand, à la beauté incroyable, les regarde, vêtu d'un costume cravate d'un noir immaculé. Ses bras sont croisés sur Sa poitrine, Ses cheveux courts et bien coiffés. Ses yeux sont sombres et perçants, Son sourire froid et sardonique. Tout, dans Son attitude, raille les investigateurs. Si leurs joueurs ne l'ont pas deviné, les investigateurs identifient leur interlocuteur sur une réussite de Mythe de Cthulhu, Savoir ès Rêves ou INT, d'où une perte de 1/1D6 points de SAN.

Nyarlathotep est arrivé là deux heures plus tôt, dans l'espoir de s'emparer de la Pierre onirique dans le Monde de l'Éveil au moment où son avatar, le Chaos Rampant, ferait de même dans les Contrées du Rêve. Devant l'échec de la partie onirique de son plan, Il a décidé d'attendre le réveil d'Humphrey et des investigateurs. Il aurait très facilement pu prendre la Pierre pendant qu'ils étaient plongés dans le sommeil et les bloquer définitivement dans les Contrées du Rêve, mais il a préféré attendre qu'ils échappent à Son piège pour leur faire savoir à quel point l'échec était proche.

C'est toujours Son plan ; Il veut se moquer un peu avant de prendre la Pierre onirique et partir. II n'a pas l'intention de tuer, la chasse L'a diverti et il va bientôt récupérer Son bien et s'en aller.

Laissez les investigateurs réagir comme ils l'entendent à l'apparition d'une des plus terrifiantes entités du Mythe. Pour Sa part, Nyarlathotep compte rester assis et bavarder un moment. Il tient à leur faire prendre conscience de leur chance scandaleuse. La discussion peut même porter sur des rencontres précédentes, s'il y en a eu. Nyarlathotep ne montre, en ce cas, pas la moindre trace de rancune.

Si quelqu'un sort une arme à feu ou fait un geste menaçant dans Sa direction, Nyarlathotep lève un doigt et dit : « Attendez. Avant de vous lancer dans un acte irréfléchi, vous devriez tirer les rideaux. » Ce faisant, l'investigateur constate qu'une sorte d'énorme ver noir ailé s'agite dehors, devant la fenêtre de la bibliothèque. L'horreur chasseresse regarde le groupe, ouvrant ses mâchoires pleines de salive mais sans faire mine d'attaquer ; les investigateurs perdent néanmoins 0/1D10 points de SAN. « Elle s'excite très facilement, comme vous pouvez le constater. Et s'il m'arrivait quelque chose… Vous imaginez bien ce qui se passerait », les prévient Nyarlathotep. Les investigateurs peuvent refermer les rideaux s'ils le désirent, mais la créature ébranle de temps à autre les fenêtres et les grilles de la maison pour leur rappeler sa présence.

Si les investigateurs l'interrogent sur la référence au Christ et au Golgotha de La Fable de Nospey, Nyarlathotep sourit. « Mon Dieu, mon Dieu, pourquoi m'as-Tu abandonné? » Il pousse un gémissement chargé de moquerie. Nyarlathotep continue de remuer le couteau dans la plaie à propos de Son plus célèbre déguisement. Cela peut de nouveau entraîner une perte de 1/1D6 points de SAN, voire plus pour des chrétiens pratiquants.

Quand Nyarlathotep se lasse de l'échange, Il se lève et se dirige vers la Pierre onirique. « Messieurs, ce fut une belle partie et vous avez fort bien joué. Je vais maintenant reprendre ce qui est mien. Donnez-moi de vos



préféreront peut-être utiliser la technique de conjuration décrite dans La Fable de Nospey.

Nyarlathotep doit alors être en possession de la Pierre, et un unique personnage doit sacrifier un certain nombre de Points de Magie après 2 rounds d'incantation. À chaque Point de Magie dépensé correspond 5 % de chances de "réussite", et l'enchanteur doit citer trois lieux où Nyarlathotep a été vaincu. Il peut bien sûr se servir des sites indiqués dans La Fable de Nospey.

Cette incantation vient enfin à bout du comportement imperturbable de Nyarlathotep. Ses yeux s'agrandissent d'horreur, et Il recule devant l'invocateur, levant les bras pour protéger Son visage. « Non ! », hurle-t-Il à chaque site, chaque rappel de Ses défaites. Il s'écroule presque sur le sol, suffoquant. Son visage est toujours caché et Il hurle comme un damné quand l'investigateur prononce la dernière phrase. Puis Il se redresse brusquement de toute Sa hauteur, avec un rictus maléfique. « La Fable de Nospey ! Merveilleux ! Je suis encore plus impressionné ! C'est vraiment une de mes préférées", glousse-t-Il, à la grande horreur des investigateurs. « Oh, pourquoi faites-vous cette tête ? À votre âge, vous devez bien savoir qu'on ne peut pas croire tout ce qu'on lit. » Il traverse en riant l'entrée pour sortir. À moins qu'on ne l'arrête, il franchit la porte et disparaît, laissant les investigateurs méditer sur une dernière plaisanterie cosmique. « Surtout sur moi. »

nouvelles », dit-Il avec une grimace moqueuse. Si les investigateurs tentent de L'empêcher de prendre la Pierre Son humeur s'assombrit. « La plupart de ceux qui jouent avec moi s'estiment chanceux de sauver leur vie ou leur âme. Vous avez réussi à conserver les deux. Ne tentez pas plus loin votre chance, mes petits singes imberbes », gronde-t-il.

Nyarlathotep s'avance vers la Pierre onirique, sans laisser aux investigateurs le temps de parler ou de réfléchir. C'est maintenant qu'ils doivent tenter de L'arrêter ou décider de Le laisser faire. S'ils L'importunent, peu importe comment, l'horreur chasseresse jaillit par la fenêtre pour les tuer. Nyarlathotep essaie d'éviter la confrontation, saisit la Pierre et profite de la confusion pour sortir par l'entrée principale. Ses ailes ne passant pas par la fenêtre, l'horreur chasseresse ne peut attaquer que les occupants de la bibliothèque. Des investigateurs malins se replieront dans l'entrée pour tenter de l'abattre de loin. Après quelques rounds, le ver ailé préfère éventuellement user de ses sortilèges ou attendre en embuscade la sortie de ses proies.

Si Nyarlathotep est tué, Il s'effondre sur le sol et un hideux déchirement liquide retentit à l'intérieur de Son corps. Un grand tentacule rougeâtre surgit dans une projection de sève noire et d'éclats d'os. Il jaillit du corps mètre après mètre et défonce le plafond sans cesser de monter encore et encore. De grandes épaules noires et luisantes suivent, puis des mains griffues, un tronc, des jambes et enfin des pieds aux orteils aplatis. La chose doit mesurer au moins 25 mètres de haut. Tous les témoins de cette horrible transformation perdent 1D10/1D100 points de SAN. La Chose à la Langue Sanglante traverse le toit et se transforme en une brume rouge et noire qui s'élance vers le ciel. Mais les investigateurs

Conséquences

Ce voyage incroyable se termine par cette confrontation tendue avec le Messager des Dieux Extérieurs. Si les Investigateurs ont tenté de s'opposer à Nyarlathotep, ils sont probablement morts ou fous. Ils s'en tirent mieux s'ils acceptent le match nul : le Chaos Rampant obtient la Pierre onirique mais ils sauvent leur peau. En supposant qu'ils sont toujours en vie, les investigateurs voient leurs efforts récompensés comme suit.

Ils ont droit à tous les jets d'expérience normaux et leur long périple à travers les terres et les mers des Contrées du Rêve leur rapporte 1D6 points en Savoir ès Rêves. Accordez 1D6 points supplémentaires dans cette compétence aux investigateurs qui ont survécu à l'aller et au retour sur la Lune.

Les investigateurs peuvent perdre ou gagner des points de SAN en fonction de divers critères :

- Les investigateurs perdent 1D4 points de SAN par membre de l'équipe qui meurt pendant l'aventure, que ce soit dans les rêves ou à leur retour (ils peuvent les perdre deux fois si quelqu'un est tué dans les Contrées du Rêve et une seconde fois à son réveil). Chaque rescapé leur fait gagner une quantité équivalente de SAN. En ce qui concerne ces pénalités et récompenses, Humphrey est assimilé à un investigateur.
- Le destin de leurs compagnons de quête (Thrakus, Kofe. lnudriss et Jimfree) mérite aussi quelques considérations. Chaque mort coûte 1D2 points de SAN aux investigateurs. Chaque rescapé rapporte 1D2 points de SAN. La survie des pirates Own'ey et Jeth Sinteraine rapporte 1 point de SAN chacun.
- Si les investigateurs ont aidé à réunir Kofe et Penter, son fils emporté sur la Lune, Ils obtiennent 1D4 points de SAN.
- La mort terrestre et définitive de Vredni Vorastor apporte une récompense de 1D10 points de SAN. Si les investigateurs ont réussi à fuir et ne l'ont pas abattu sur la Terre des Rêves (pour de bon, donc), l'idée de son ignoble existence entraîne une perte de 1D4 points de SAN.



- Tuer la démente Princesse Lucerna rapporte 1D4 points de SAN. Elle était peut-être innocente autrefois, mais sa destruction est certainement la seule conclusion charitable à une enfance horriblement perturbée et prolongée. Si elle a réussi à leur échapper, les investigateurs perdent 1 point de SAN.
- Les survivants du voyage sur la Lune gagnent 1D10 points de SAN et ont désormais une sacrée histoire à raconter.
- Restituer la perle au dieu fleuve Oukranos fait gagner 1D3 points de SAN, mais ceux qui ont trop profondément offensé le dieu fleuve risquent de subir sa malédiction et les crises de soif qu'elle entraîne.
- Il reste le cas de la Pierre onirique. Si les investigateurs ont physiquement combattu pour elle et l'ont arrachée aux griffes de Nyarlathotep, ils méritent 1D50 points de SAN. Bien sûr, ce faisant, ils ont peut-être perdu 1D100 points de SAN en tuant Nyarlathotep et découvrant Sa forme monstrueuse. Ils récupèrent encore 1D6 points pour avoir tué l'horreur chasseresse. Et dans ce cas, ils disposent maintenant de la merveilleuse Pierre onirique. Ils peuvent s'en servir pour leurs voyages futurs dans les Contrées du Rêve ; même les investigateurs qui y sont morts précédemment peuvent y retourner grâce à la Pierre. Mais le Chaos Rampant ne va pas oublier leur petit jeu, et Il reviendra peut-être réclamer Son bien. La prochaine fois, il ne sera sans doute pas aussi charitable.
- Il est plus que probable que les investigateurs ont laissé Nyarlathotep prendre la Pierre. Comme Il l'a souligné, avoir la vie sauve devrait déjà être considéré comme une récompense suffisante. Quoi qu'il en soit, être entré dans le jeu de Nyarlathotep et y avoir survécu devrait rapporter 1D6 points de SAN et 1 point en Mythe de Cthulhu.
- À moins que les investigateurs n'aient offensé Byron Humphrey, ils deviennent amis. Il chante publiquement leurs louanges en public à la moindre occasion, recommande leurs livres, les complimente sur leur travail et fait généralement savoir que ce sont des gens sur qui on peut compter en toute occasion. Cette petite publicité leur fait acquérir 1D6 points en Crédit. Si Humphrey et un investigateur donné ne se sont pas entendus, le premier continue cependant de dire du mal du second, à moins qu'il ne lui ait directement sauvé la vie, peu importe comment.
- Si les investigateurs ont obtenu l'aide de personnalités des Contrées du Rêve (par exemple le capitaine Khora) ou de certaines factions (les chats d'Ulthar), ils deviennent alors leurs débiteurs lors des visites à venir. Ce type de dette constitue un excellent moyen d'introduire les investigateurs dans de nouvelles aventures dans les Contrées du Rêve. Tout ami ou ennemi qu'ils se sont fait pendant leur quête de la Pierre onirique peut de même, si vous le souhaitez, réapparaître dans de prochaines aventures. Le principal candidat pour une future quête onirique est certainement Alzen, cette Grande Entité amnésique. Les investigateurs seraient-ils capables de lui restituer sa mémoire et ses pouvoirs ? Qui ou quoi les lui a enlevés ? Et pourquoi ?

Le prix de l'échec

Que se passe-t-il si les investigateurs perdent ? Comme il était signalé dans l'introduction, leurs âmes et leurs vies sont en danger. Si Vredni Vorastor les capture et les remet au Chaos Rampant, ce dernier s'empare d'eux, dans le Monde de l'Éveil comme dans l'univers onirique. Leurs âmes Lui appartiennent, leurs formes oniriques et terrestres meurent, et Nyarlathotep peut désormais arborer leur apparence physique à volonté.

- Si les avatars oniriques des investigateurs s'échappent mais qu'ils ne peuvent retourner dans le Monde de l'Éveil, Nyarlathotep, qui les attend dans le bureau de Humphrey, risque de perdre patience. Dans ce cas, il prend la Pierre onirique du Monde de l'Éveil et s'en va. Leurs corps physiques sont condamnés à un coma permanent et leurs avatars oniriques piégés pour toujours dans les Contrées du Rêve. La Pierre onirique disparaît des Contrées quand Nyarlathotep s'empare d'elle dans le monde réel. Cette situation est à priori définitive, à moins d'une nouvelle quête imaginée par le Gardien.
- Les investigateurs qui meurent dans les Contrées du Rêve voient leur destin entre les mains des survivants : leurs vies et leurs âmes sont sauvées ou perdues selon ce qu'il advient de la Pierre onirique. Si tous meurent, ou si la Pierre est perdue dans les Contrées du Rêve, leurs formes physiques restent plongées à jamais dans le coma.

Le ver ailé, l'horreur chasseresse de Nyarlathotep

FOR	155
CON	60
TAI	205
DEX	70
INT	75
POU	120

Points de vie : 27
Impact : +3D6
Carrure : 4
Points de magie : 24
Mouvement : 7/11 en vol

Combat

Attaques par round : 2

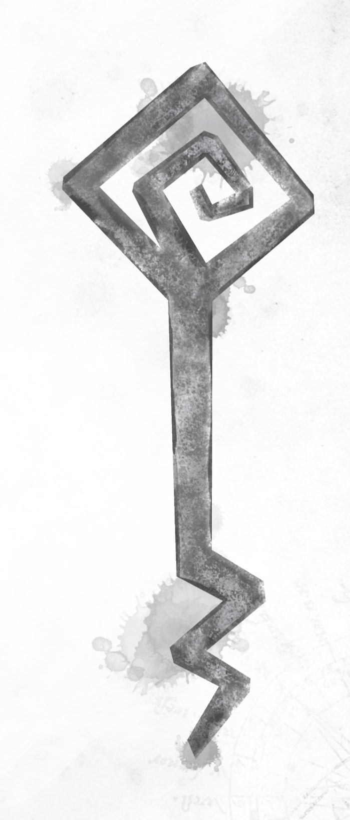
Option de combat rapproché : Comme elle attaque à travers une fenêtre, l'horreur chasseresse ne peut que mordre.
Sa queue est cependant assez longue pour rentrer par l'ouverture et viser une cible dans l'entrée. Cette attaque ne se fait qu'à 45 % et un test FOR contre FOR permet de s'en libérer. Sinon, l'horreur entraîne sa victime à travers la fenêtre pour la mordre.

- Combat rapproché (corps à corps) 95 % (42/19)

Protection : 9 points (cuir) ; ne peut pas être Empalée par les armes à feu.

Sortilèges : *Instiller la Peur, Invoquer une Horreur Chasseresse, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor, Signe Rouge de Shudde M'ell, Suggestion Mentale.*

Perte de Santé Mentale : 1/1D10



Appendices

Les appendices qui suivent complètent cet ouvrage par quelques renseignements utiles.

Des informations détaillées sur toutes les Contrées du Rêve peuvent être trouvées dans *Les Contrées du Rêve*.

Le Guide de la Lune reproduit pour une part les entrées des pages 64-65 des Contrées du Rêve. Il contient aussi de nouvelles descriptions tirées du scénario qui précède.

L'Index permet de retrouver rapidement les références aux gens, lieux et choses cités dans cet ouvrage.

Les **aides de jeu, plans et cartes** sont également reproduits en fin d'ouvrage.



Le Guide de la Lune

Où sont rassemblées toutes les informations ayant trait à la Lune.

La Lune de la Terre abrite ses propres Contrées du Rêve, habitées principalement par les malfaisantes bêtes lunaires. Nul ne sait si ces créatures ont leurs équivalents dans le Monde de l'Éveil. Un certain nombre d'hommes de Leng résident aussi sur la Lune et les chats de la Terre fréquentent souvent cet astre, de même que les chats des autres planètes du système solaire onirique. L'atmosphère de la Lune des rêves est parfaitement respirable par les humains, même si les paysages lunaires sont complètement extraterrestres.

La face visible de la Lune est couverte de ruines inquiétantes et de temples consacrés à des dieux inconnus. On n'en sait pas grand-chose malgré sa proximité relative.

La face cachée de la Lune est le domaine des bêtes lunaires. C'est le royaume de l'éternel crépuscule et les descriptions de quelques sites importants suivent maintenant.

Bendal-Dolum alternatif : Au-delà du cratère de Mnomquah s'élèvent les parois d'un autre vaste cratère. Elles sont beaucoup trop hautes pour être escaladées, mais une petite caverne cache un tunnel permettant d'atteindre l'intérieur du cratère. C'est la résidence de Haon-Dor dans les Contrées du Rêve. Haon-Dor était autrefois un puissant sorcier de la terre disparue d'Hyperborée. Quand la colonie qui l'abritait fut détruite par Abhoth, il fuit vers Saturne par le Portail d'Eibon avant de gagner la face cachée de la Lune. Il a érigé ici une réplique exacte des ruines de Bendai-Dolum en Amérique du Sud et y a installé son repaire.

Haon-Dor souhaite réintégrer le Monde de l'Éveil pour y étendre de nouveau son influence malfaisante mais, pour cela, il a besoin d'investigateurs physiquement présents dans les Contrées du Rêve. Haon-Dor a passé quelques pactes avec les bêtes lunaires qui préfèrent le laisser tranquille ; il est beaucoup plus puissant qu'elles ne le sont. Il est aussi en rapport avec des survivants du peuple serpent, et avec Mnomquah lui-même, mais préfère généralement sa solitude.

Le lac noir d'Ubboth : Au coeur du noyau lunaire, dans le royaume de Nug-Yaa, réside le Grand Ancien Mnomquah. Le Grand Ancien se vautre en compagnie de plusieurs Shoggoths dans les eaux huileuses de sa demeure sublunaire. Le Lac Noir d'Ubboth reçoit les eaux de la Grande Mer Lunaire à l'aplomb de la Grande Cataracte Lunaire. Un autre puits le relie au Cratère de Mnomquah.

La citadelle d'Haon-dor : Voir l'Autre Bendal-Dolum.

La ville des bêtes lunaires : Une cité lépreuse bâtie dans la pierre gris-blanc de la Lune. Des tours grises et inquiétantes se dressent partout dans les airs, mais sans aucune fenêtre. Cette cité est le plus grand port des bêtes lunaires et leurs galères noires y rapportent toutes sortes de marchandises, ravitaillement et spécimens venus de Yuggoth, Kynarth, Neptune, Mars, etc. La Grande Cataracte Lunaire constitue leur principale méthode pour quitter la Lune.

Derrière la cité, sur une série de collines, sont plantés des arbres étranges, des frères de cet arbre du Bois Enchanté qui donne le fameux vin des zoogs. Les bêtes lunaires produisent un breuvage similaire et leurs esclaves de Leng l'utilisent pour plonger les humains dans l'inconscience. Cette boisson correspond à un poison de type fort. Les hommes de Leng récoltent la sève de ces arbres avec beaucoup de prudence car leur écorce contient un poison universel de type fort (règle des poison dans le manuel du gardien de L'Appel de Cthulhu).

Le cratère de Mnomquah : Un vaste cratère situé dans la même plaine que celui de l'Autre Bendal-Dolum. Le Temple de Mnomquah se trouve sur une colline des environs. Ce cratère recèle un puits qui descend directement dans le repaire de Mnomquah, le Lac Noir d'Ubboth au fond de Nug-Yaa. Des tores de vapeurs orange s'élèvent régulièrement de ce puits.

La grande mer lunaire : Une mer noire qui couvre la majeure partie de la face cachée de la Lune. L'eau y est huileuse et gélatineuse et mieux vaut ne pas y boire la tasse : perte de 5 points de CON par round de Noyade. (La CON perdue est récupérée au rythme de 5 points par jour.) La Cité des bêtes lunaires et le Manoir sur la Lune se trouvent tous deux sur les côtes de la Grande Mer. La Grande Cataracte Lunaire est située à proximité de son centre. Les navires l'utilisent pour quitter la surface de la Lune. Certains ratent parfois leur envol et plongent alors dans les profondeurs, dans le Lac Noir d'Ubboth loin au-dessous.

La grande cataracte lunaire : Une fantastique chute d'eau en plein milieu de la Grande Mer Lunaire. Elle plonge vers le Lac Noir d'Ubboth.

Le village lengite : À une journée de voyage de la Cité Grise des bêtes lunaires, on peut trouver un village lengite. Seuls les presqu'humains les plus appréciés sont autorisés à vivre ici. La plupart prennent soin de ne pas mériter le privilège de vivre sur la Lune.

Les montagnes lunaires : Une grande chaîne de montagnes, à proximité de la Grande Mer Lunaire. D'antiques temples en ruine sont perdus au milieu de ces hauteurs. Nul ne sait quels dieux pouvaient bien être adorés ici.

Le messager d'Azathoth : Une graine monstrueuse qui pend au-dessus de la face cachée de la Lune, immobilisée là par le pouvoir des occupants de la Lune.

Le manoir sur la lune : La résidence du monstrueux Homme sur la Lune, Vredni Vorastor. C'est un serviteur du Chaos Rampant, Nyarlathotep. Grâce à son télescope courbe, il peut surveiller les événements des Contrées du Rêve. Vorastor est protégé par un peloton de chevaliers lunaires.

Nug-Yaa : Un vaste réseau de tunnels et cavernes qui s'étend sous la surface de la Lune. La plus grande de ces cavernes contient le Lac Noir d'Ubboth. Parmi les accès à ce royaume, il faut citer le puits du Cratère de Mnomquah et la Grande Cataracte Lunaire.

Le temple de Mnomquah : Près du Cratère de Mnomquah, les bêtes lunaires ont érigé une énorme statue de leur dieu sur une colline et creusé un temple à l'intérieur de celle-ci. L'idole est extrêmement ancienne et a été sculptée d'une pièce dans une pierre de Lune originelle. La créature est vaguement reptilienne mais se tient debout comme un humain, et ses pattes avant trapues rappellent celles d'un dinosaure.

Entre les pieds de l'Idole, une grande dalle de pierre pivotante ouvre sur l'intérieur du temple, un vaste labyrinthe éclairé par des champignons phosphorescents. La plupart des tunnels sont artificiels mais d'autres correspondent à des fissures naturelles de la roche. Les sols ont été lissés par les allées et venues innombrables des prêtres et des adorateurs. Hors des rites des bêtes lunaires, tout y est absolument silencieux. Les salles s'emplissent alors des étranges sons suraigus des prêtres, mais aussi des voix de basse des quelques hommes de Leng qui servent au temple.

Les prêtres de Mnomquah portent d'étranges coiffes en forme de serpent et de longues et minces baguettes. Celles-ci sont capables d'émettre un rayon de lumière bleutée qui prend lui aussi la forme d'un serpent. Ce rayon fonce vers sa cible même si elle n'est pas visible du prêtre, comme attirée par son odeur. L'objet ou la personne qui a le malheur d'être frappé par ce rayon est instantanément changé en pierre.

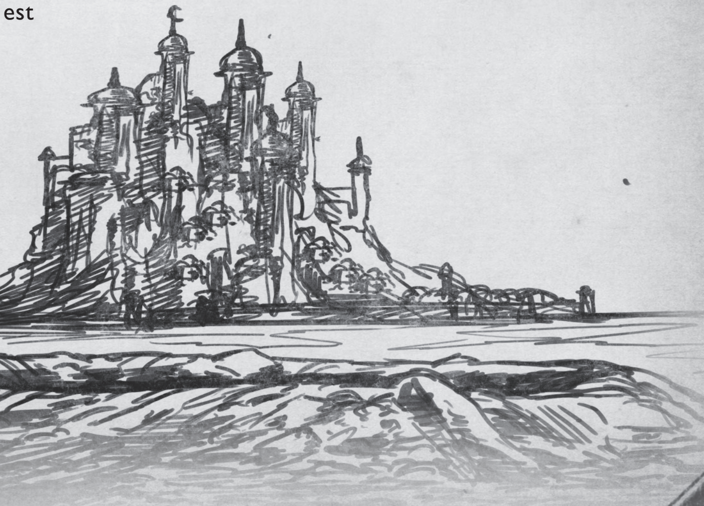
Les Mondes Au-Delà

Certains des autres mondes au-delà des Colonnes de Basalte de l'Ouest sont relativement proches de la Lune des Contrées du Rêve.

La cour d'Azathoth : Dans une partie de l'univers où les contours et les formes n'existent pas, des gaz intelligents réfléchissent à la nature de la vie. La cour insensée d'Azathoth se trouve au-delà de leur domaine et seuls trois rêveurs en sont revenus, dont seulement un vivant et sain d'esprit. À la cour d'Azathoth, les Autres Dieux Inférieurs, aveugles et fous, poursuivent sans fin leur danse gigantesque guidée par la mélopée monotone d'une flûte diabolique. La cour d'Azathoth est au centre de l'univers.

Sarrub : Un royaume magique qui s'étend dans l'espace au-delà de la Lune. C'était autrefois un pays célèbre pour son vin mais nul n'en a entendu parler depuis des années.

Yundu : Un monde très éloigné dans l'espace des Contrées du Rêve. Aucun soleil n'éclaire ce monde autour duquel tourne un anneau de charbons ardents. Le jour et la nuit sont remplacés par un crépuscule perpétuel. C'est ici que vivent les Wénéliens.



Index

Où se trouve la liste des éléments trouvés dans ce livre avec leurs références les plus importantes en caractères gras

CE QUE SAVENT LES INVESTIGATEURS DE BYRON HUMPHREY

Byron Humphrey est un écrivain spécialiste de l'occulte autodidacte, qui habite dans la même ville ou la même région que les investigateurs. Il a écrit sur de nombreux sujets d'occultisme, comparant les cycles mythologiques de diverses cultures dans l'hypothèse d'une source commune. Bien que sans diplôme universitaire, Humphrey bénéficie d'un certain respect en tant que spécialiste de l'occulte. C'est à cause de cette prétention à faire autorité en la matière qu'il s'est retrouvé en conflit avec un ou plusieurs des investigateurs par le passé. Il a contesté leur travail au moins une fois, que ce soit en critiquant un de leurs livres, leurs articles de journaux ou leurs « enquêtes ». Ou même peut-être lors d'un débat lors d'une conférence quelconque.

Ceux qui rencontrent Humphrey en gardent un souvenir inoubliable. C'est un égoïste insupportable qui a un penchant pour sermonner ses concurrents dans les journaux. Il n'apprécie guère les critiques et y répond par des attaques personnelles. C'est un homme fier, suffisant et autoritaire. Ses connaissances en occultisme sont considérables. Et bien que ses théories sur les liens entre les différentes mythologies soient traitées avec mépris par les cercles universitaires, elles sont très populaires auprès de ses lecteurs de plus en plus nombreux.

Byron Humphrey a dans la cinquantaine. Il n'est pas très grand, plutôt costaud, avec un peu d'embonpoint mais en bonne forme physique. Ses cheveux bruns sont clairsemés et il porte une moustache et une barbe rougeâtres. Il ne s'est jamais marié et semble l'archétype du solitaire. Il vit seul dans une belle maison d'un quartier chic, et sa bibliothèque personnelle compte plus de 10 000 volumes. Humphrey est également connu pour son penchant pour le cognac.

EXTRAITS DE *LA PIERRE ONIRIQUE*

Et le Chaos Rampant prit une poignée de la substance en fusion de ce nouveau monde créé par Hypnos, et lui insuffla la fumée noire de Ses rêves alors qu'elle se solidifiait. Et ainsi fut-elle formée. Marquée de Son signe, imprégnée de Son pouvoir. La Pierre Onirique. »

Grand est son pouvoir, par elle les rêves peuvent être modelés à volonté. Mais L'Homme noir connaît son existence, car Il est son créateur et Il la surveille toujours de loin, s'assurant qu'elle ne soit jamais utilisée contre les Grandes Entités dont Il est le Gardien et le Maître. »

Et le Chaos Rampant se mit à rire, car la Pierre Onirique avait conduit le grand Astun-Ya Lan [un sorcier atlante] à sa perte, errant pour toujours dans ses rêves alors que son corps reposait d'un sommeil éternel. »

Bien que la Pierre Onirique appartienne au Chaos Rampant Nyarlathotep, qui l'utilise comme récompense et comme punition, la légende prétend qu'elle peut également être utilisée contre Lui. Ce secret, cependant, est aussi introuvable que la Pierre elle-même. Et même si quelqu'un trouvait la pierre et le secret, qui voudrait se dresser contre LUI ? »

Notre quête a échoué et nous allons mourir, perdus pour toujours dans l'abîme glacé qui surplombe la Terre. Nous avons été stupides de croire aux contes sur les terres merveilleuses qui s'étendent au-delà des Colonnes de Basalte. Nous avons quitté Ilek-Vad à la recherche de la Cathurie et n'avons trouvé que la mort. Même si nous avons dérivé pendant des semaines, nous sommes réellement morts en franchissent ces bornes terrifiantes. Quand nous avons plongé dans l'Abysse, nos mâts se sont brisés en emportant six courageux marins dans le vide, la moitié de mon équipage. Nous n'avons pas connu un sort plus enviable puisque d'énormes et hideuses créatures ont alors surgi du vide pour arracher trois hommes de plus du navire. Mais ce sont les morts qui ont eu de la chance…

***

Emerson est mort ce matin, emporté par une bourrasque glacée et hurlante qui a secoué le Turquoise. Même son merveilleux bouclier Shinjurak n'aurait pu le sauver de ce sort odieux et imprévisible. Nous sommes condamnés. Sans nos mâts, nous sommes à la merci du vide.

***

Nos réserves de biscuits et de viandes séchées sont presque épuisées. On peut toujours boire quelques gorgées d'eau en faisant fondre le givre qui couvre inlassablement le navire, mais ce n'est maintenant plus qu'une question de jours. Depuis que Melder est mort de froid la semaine dernière, je n'ai pu manger qu'une petite bouchée de viande. Il n'y a plus que Finn et moi maintenant, et Finn délire la plupart du temps.

***

Finn est mort et j'ai à peine la force de tenir la plume. Ces mots seront les derniers que j'écrirai avant de rejoindre les autres. Moi, capitaine Lammer Tont, j'espère qu'on retrouvera un jour nos dépouilles, même si je sais que c'est impossible. Mais si ces mots devaient tout de même être découverts, je demande à qui les lit de ramener nos corps au sein de notre bonne vieille Terre. Je ne sais pas pourquoi mais mourir ici, seul, me semble moins terrifiant que l'idée d'une éternité de dérive dans ce vide glacé. Je vous lègue un avertissement : ne cherchez pas la Splendide Cathurie car ce n'est qu'un mensonge. Que les Grandes Entités m'en soient témoins, nous aurions dû préférer la terre de notre naissance à la terre de nos espoirs et de nos rêves.

Lammer Tont, capitaine du trois-mâts d'Ilek-Vad, le Turquoise.

BYRON HUMPHREY
ÉCRIVAIN OCCULTISTE

Mon cher,

Salutations. Vous serez sans doute surpris par ma démarche, étant donnés nos accrochages passés, mais l'un de mes mystérieux petits projets pourrait bien vous intéresser. Pour être franc, j'ai besoin de votre aide. Je vous demande de mettre de côté nos différends pour m'aider à résoudre cette énigme.

J'ai découvert un objet extrêmement ancien que vous pourriez m'aider à identifier. C'est une pierre plate, probablement du granit, gravée d'un unique symbole. Je vous joins un dessin dudit symbole. Peut-être l'avez-vous déjà rencontré durant vos recherches ? Je n'ai moi-même trouvé aucune référence le concernant.

L'histoire de la pierre est au mieux incomplète. Voici ce que je peux en dire : elle a été trouvée dans la tombe d'un prêtre inca dans les ruines récemment mises à jour d'un petit village au nord-est de Cuzco, au Pérou. Ce village inca date de 1200-1300, mais le nom du prêtre est un mystère. Nous n'avons identifié sa fonction que par ses vêtements et des bijoux.

Bien que vaguement similaire, le signe sur la pierre n'est pas d'origine inca. La pierre semble bien plus ancienne et c'est d'autant plus curieux que les Incas maîtrisaient à peine les outils en bronze. Comment alors ce symbole a-t-il pu être gravé dans la pierre ? Il semble d'ailleurs avoir été imprimé à chaud plus que gravé.

Un mystère excitant, n'est-ce pas ? Malheureusement, ce sont là toutes les informations que je possède à l'heure actuelle.

Si y jeter un oeil vous intéresse, passez me voir vers 20 h après-demain et je vous montrerai la pièce. Nous pourrons boire un verre et peut-être discuter d'une collaboration en vue d'une publication sur nos trouvailles. Enterrer la hache de guerre, comme on dit.

J'ai hâte de vous voir. Bonne chasse.

Salutations.
Byron Humphrey

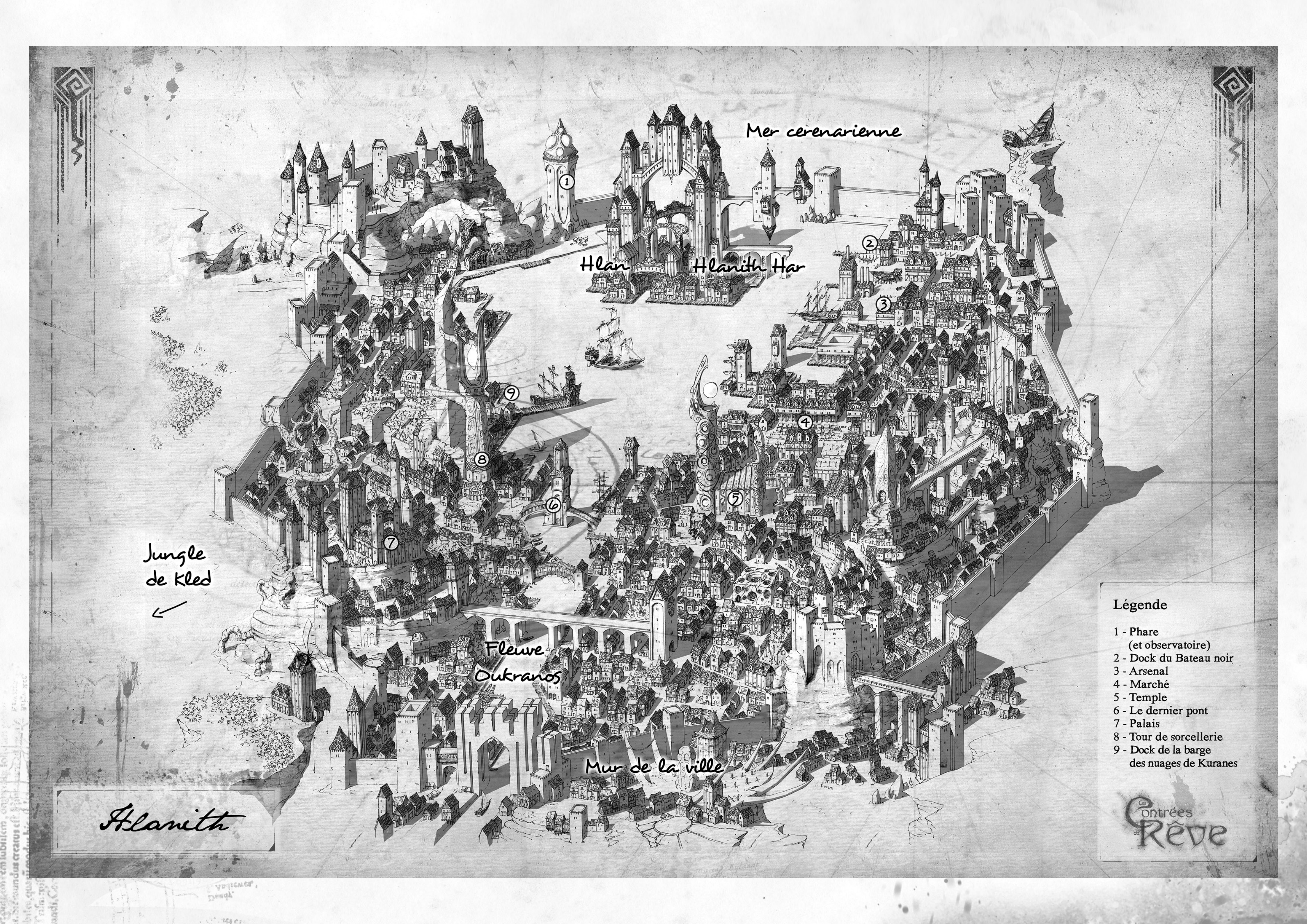


J'écris ces mots convaincu de ma fin prochaine. Mes ravisseurs refusent de me dire ce qu'il va advenir de moi mais je crains le pire. Dans ces circonstances, j'ai été autorisé à laisser ce testament à qui viendra ici après moi, en espérant que vous aurez plus de chance que votre serviteur.

À qui trouvera ceci, je vous serais éternellement reconnaissant de faire savoir à ma femme Sélène et à ma fille Luna que mes dernières pensées ont été pour elles. Transmettez-leur toute mon affection. On peut les joindre à Montmorency Park, Californie, USA. Que Dieu vous bénisse de délivrer ce message.

Byron Humphrey, gentleman

Le berger Nospey découvre la Pierre Onirique. Pour échapper à sa vie de servitude, il s'en sert pour devenir roi dans ses rêves. Le créateur de la Pierre, un démon malfaisant appelé Chaos Rampant, lance un enchantement de sommeil éternel autour du corps de Nospey dans le Monde de l'Éveil. Dans son royaume de rêves, le rusé Nospey demande à ses sages comment arrêter ce démon avant qu'il s'empare de son âme. Quand le Chaos Rampant arrive enfin, Il exige la Pierre et Nospey, simulant la défaite, la Lui donne. Il prononce alors les paroles qu'il a apprises auprès de ses sages : « Ici comme dans Tarajiin. Ici comme à Ansan. Ici comme sur le Golgotha. Ici comme dans tous ces lieux et tant d'autres. Par cette Pierre que Toi-même as créée, je Te bannis. » Le Chaos Rampant hurle, explose en flammes fumantes et se dissout en une flaque noire et puante. Nospey se réveille dans son corps de l'Éveil et jette la Pierre dans un fleuve, bien décidé désormais à se contenter d'une vie morne mais sans danger.


Hlanith
Mer cerenarienne
Hlan
Hlanith Har
Jungle de Kled
Fleuve Oukranos
Mur de la ville
1
2
3
4
5
6
7
8
9
Légende
1 - Phare (et observatoire)
2 - Dock du Bateau noir
3 - Arsenal
4 - Marché
5 - Temple
6 - Le dernier pont
7 - Palais
8 - Tour de sorcellerie
9 - Dock de la barge des nuages de Kuranes
Les Contrées du Rêve

La Maison de Byron Humphrey

Échelle : 1 carré = 75cm

Escaliers menants aux étages supérieurs

Fenêtres

Portes

Bibliothèque

Séjour

Vers l'étage

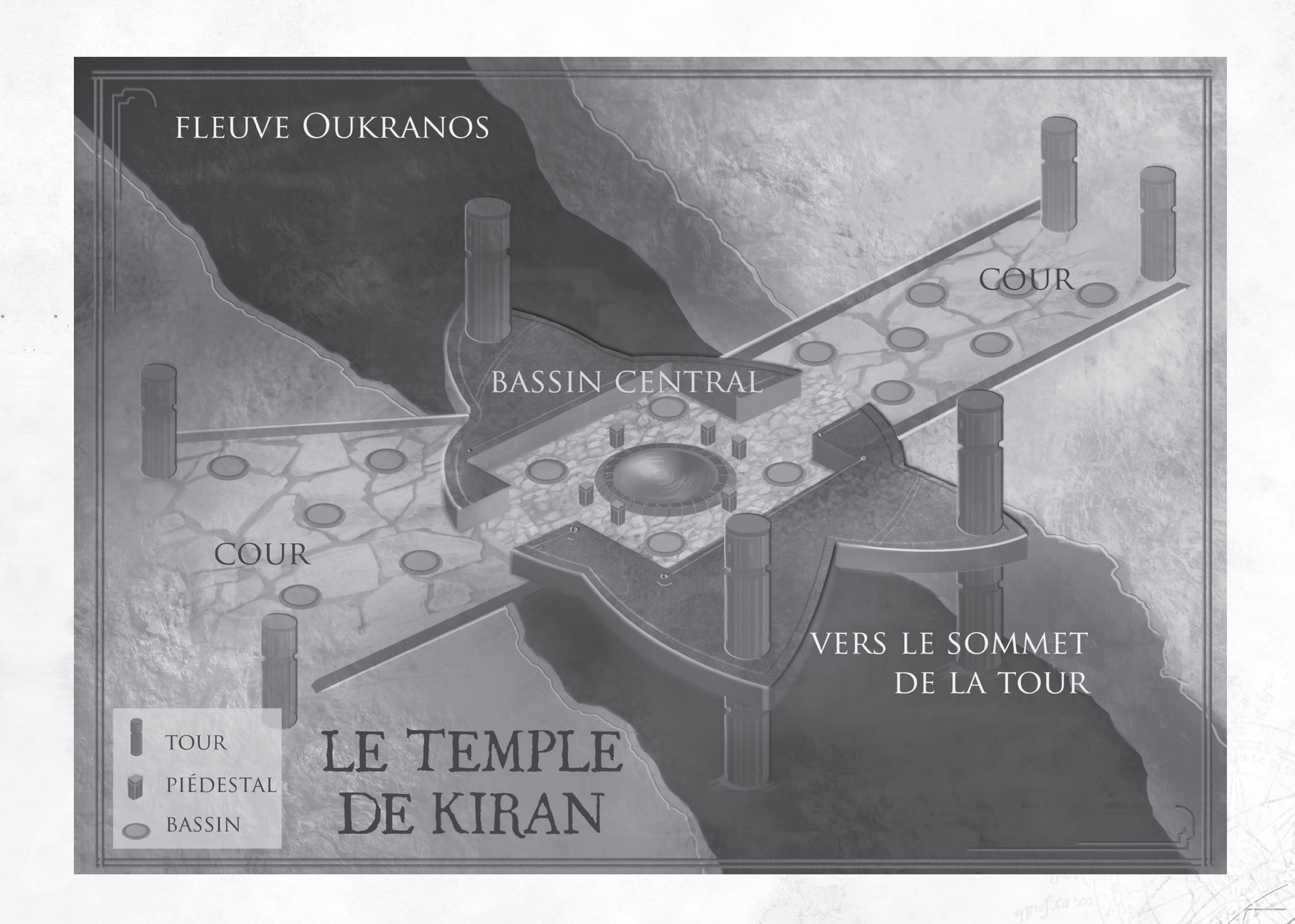
Placard

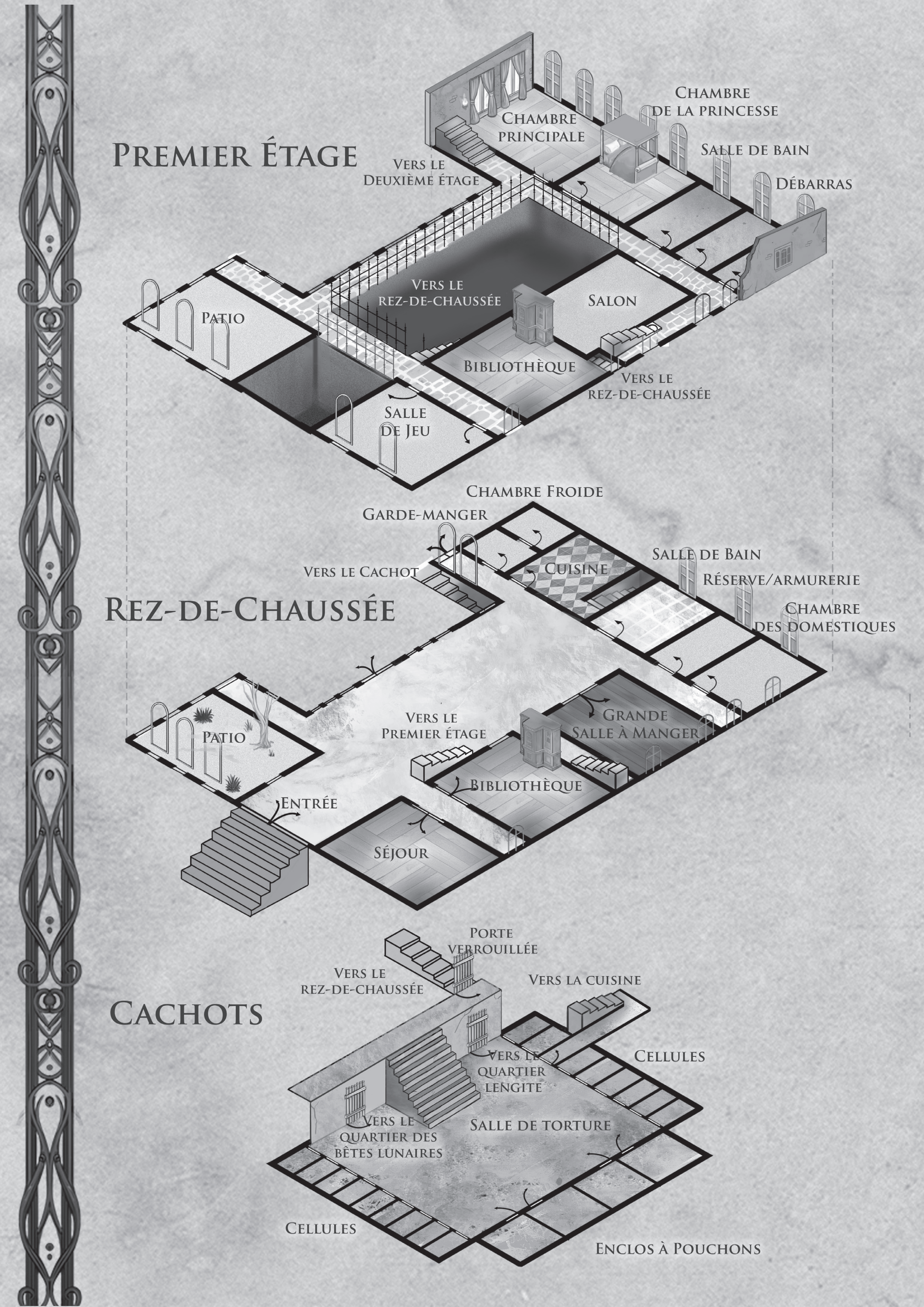
Garde-Manger

Cuisine

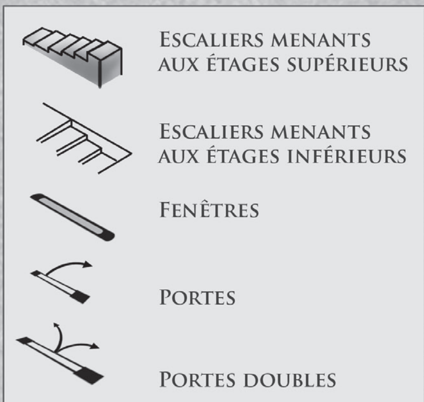
Entrée

Salle à Manger




Premier Étage
Chambre principale
Chambre de la princesse
Salle de bain
Débarras
Vers le Deuxième étage
Vers le rez-de-chaussée
Salon
Patio
Bibliothèque
Vers le rez-de-chaussée
Salle de Jeu
Chambre Froide
Garde-manger
Vers le Cachot
Cuisine
Salle de Bain
Réserve/armurerie
Chambre des domestiques
Rez-de-Chaussée
Patio
Vers le Premier étage
Grande Salle à Manger
Bibliothèque
Entrée
Séjour
Porte verrouillée
Vers le rez-de-chaussée
Vers la cuisine
Cachots
Vers le quartier lengite
Cellules
Vers le quartier des bêtes lunaires
Salle de torture
Cellules
Enclos à Pouchons

Le Manoir sur la Lune







Deuxième Étage

Vers
le Premier Étage

Salle
de Bain

Chambre
d'amis

Chambre
d'amis

Chambre
d'amis

Pièce
du Vide

Débarras
aux portraits

Chambre
d'amis

Chambre
d'amis (Humphrey)

Verrière
du Patio

Toît

Placard
au Cadavre

Vers
le Premier Étage

Champignonnière
et laboratoire

Observatoire

2e étage

1er étage

RdC

Cachots

Plan en coupe
du Manoir


Vers le Cratère
de Mnomquah
Vers l'Autre
Bendal-Dolun
Collines
Forêts des
Champignons Rabougris
Collines et Forêts
Plaines
Village
Lengite
La Cité Grise
des bêtes lunaires
Cristaux
Chantants
Sentier
le Manoir
sur la Lune
Falaises
Escarpées
Quais
La Galère Noire
Montagnes
de la face cachée
avec des temples
en ruines
La Grande Mer Lunaire
La Grande
Cataracte Lunaire
Une partie de la
face cachée de la Lune
vers le Lac
Noir d'Ubboth











LA PIERRE ONIRIQUE

Il y a bien des éons, le Chaos Rampant remit la Pierre Onirique aux hommes. C'est par elle qu'il exerçait son pouvoir sur ses sbires. Aujourd'hui, tandis que des voyageurs du rêve pénètrent dans les Contrées, il entend reprendre son artefact.
C'est ainsi que débute un long voyage depuis le Monde de l'Éveil jusque dans les Contrées du Rêve, déjouant les pièges de la Jungle de Kled, explorant la légendaire Céléphaïs et naviguant sur les eaux de la Mer du Sud jusqu'à la Mer d'entre les Mondes, et bien d'autres destinations étranges encore.

La Pierre Onirique est une grande campagne en six chapitres, conçue pour les années 1920, mais aisément transposable à n'importe quelle époque. Elle peut être jouée par un groupe de quatre à six investigateurs, aguerris ou non, puisque le Gardien peut ajuster la puissance des adversaires ou permettre le recrutement des compagnons de voyage parmi les habitants des Contrés du Rêve.

Pour jouer cette aventure, vous devez posséder le livre de base de *L'Appel de Cthulhu*. Vous pouvez vous référer à l'ouvrage intitulé *Les Contrées de Rêve* pour une plus grande immersion.

La Pierre Onirique fait partie de l'édition Prestige *Les Contrées du Rêve* et ne peut être vendu séparément.

Ne peut être vendu séparément







